1992年10月1日発行(隔月1回1日発行)第7巻第5号 通巻49号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE

NG 10

1992 OCT.

エヌジー



ナムコット
ニューラインナップ
●ビタミーナ王国物語
●コズモギャング ザ ビデオ

通信機能搭載レーシングゲーム
ファイナルラップ3

ナムコは東宝映画「ゴジラ VS モスラ」に協賛しています——12月12日全国東宝系公開——

CONTENTS









NG
1992 OCT.
No.49

●編集 NG編集室 ●デザイン PIPE LINE ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 横岡 匠

★本紙記事の無断転載を禁じます。© ナムコ 1992

1987 ファイナルラップ

1990 ファイナルラップ2

1992 ファイナルラップ3

レーシングゲームの最高峰 ファイナルラップシリーズ第3弾!!

FINAL LAP 3™

通信機能搭載

4つのコースを徹底分析!

1987年、『ファイナルラップ』が発表されてから約5年。
ついに今年、『ファイナルラップ3』がやってきた!
最大8人の通信機能や、多数決によるコース決定のシステムなど、
今までの魅力はそのままで、さらに魅力の4つのコースが新登場。
イギリス、フランス、スペイン、サンマリノと、
走り込むほどにそのおもしろさがキミをとりこにするはずだ。

ENGLAND / FRANCE
SPAIN / SANMARINO







のコースを選択するか!

今回NGでは、この魅力の4コースをタイプ別に徹底分析してみよう!!

■高速コース —A—

ENGLAND

開放的なコースレイアウト ガンガンとばしてレースに賭けよう!



平均的にカーブが分散。一定したテンションでとにかく単純に走り込める。だからこそ、ここではレースで思いっきりバトルを楽しみたい。「レース命」のキミにはおススメだ。

ポイント

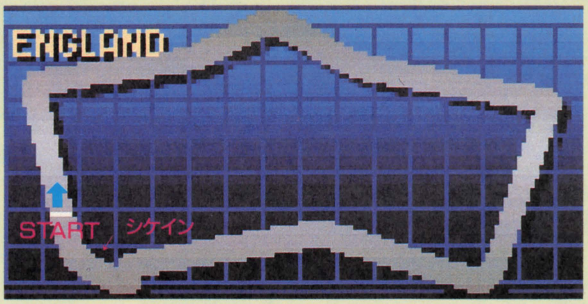
道幅も広く、コーナーもゆるやかなので、走行ラインは自由にとれる。追い越しポイントも多いので、アクセル全開で抜きつ抜かれつのバトルを楽しもう。最後にあるシケインのみ少し注意すれば、後は難なく走れるはずだ。

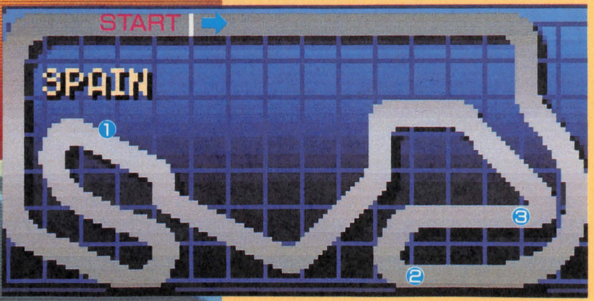
レース・アドバイス

多人数でプレイすると迫熱する。P.6を読んで研究しよう。

〈イギリス・コースは公募で決定!〉

1991年6月号のNGのP.35でこの『ファイナルラップ3』のコースを一般公募したのを覚えているかな!? この時、約9,000通に及ぶ応募の中で第1位となり採用されたのが、このイギリスなのだ!





ポイント

直線とコーナーがバランス良く配置されているテクニカルなコース。まず、コースレイアウトを覚えよう。慣れないうちは、①、②、③、の3ヶ所でブレーキを。上達してくれば、ノーブレーキでも曲がれるようになる。

レース・アドバイス

コーナーはさけ、できるだけ直線で抜くようにしよう。上級者同志なら、コーナー中でもスリリングな追い抜きができておもしろい。テクニックのある者同志が、お互いに車をぶつけることなく、フェアなレースをすると、とても楽しいコース。

ARCADE NEW GAME

■高速コース —B—

FRANCE

2面性を持つコースレイアウト
大胆な走りと同時に、慎重な集中力が欠かせない！

キミならど



全体の4分の3を占めるストレートはとにかく何も考えず思いっきり走れてしまう。と思うと、急にやってくるヘアピンカーブ。ここぞというところで集中力を発揮できるキミにはこのコースがおススメだ。



ポイント

ここもまた道幅が広いので特にラインにこだわる必要はない。気をつけるとグッとうまく走れるポイントはまず①。このくねくね曲がったところは見かけに惑わされず、直線的に走り抜けよう。次が②のヘアピン状のコーナー。ここは少しキツイので、ほんの少しエンジンブレーキか、ブレーキペダルで減速したほうが楽。③の最終コーナーは短いのでコースアウトしないように注意だ。

レース・アドバイス

ENGLANDに慣れたら次はここでバトルを楽しみたい。

■テクニカルコース —A—

SPAIN

メリハリのあるコースレイアウト
思いきりのいいハンドリングで
コーナーを決めろ！



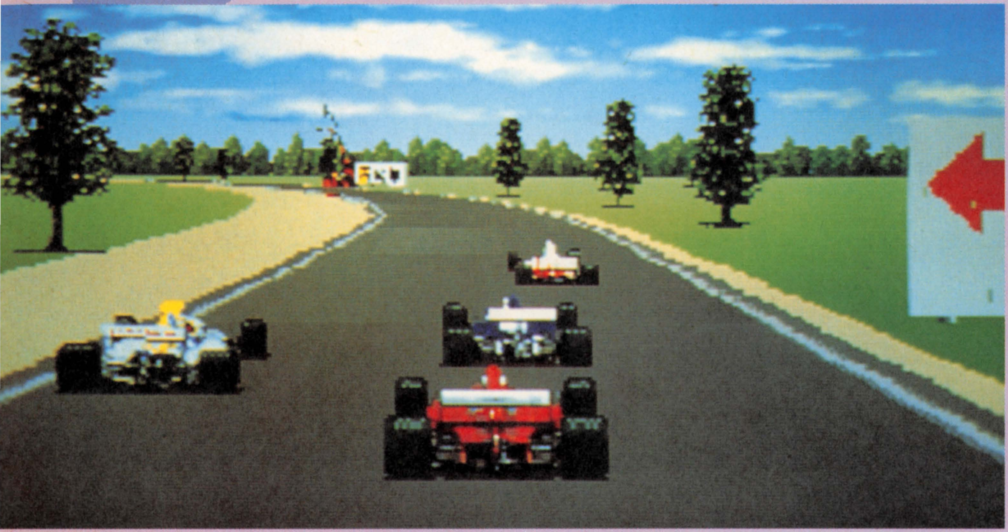
ストレート、ヘアピン、と連続するこのコースにはかなり思いきったハンドリングが必要だ。モタモタ考えている時間はないぞ。スパッとした決断力のあるキミにおススメ。

■テクニカルコース —B—

SANMARINO

デリケートなコースレイアウト 流れの逆を読むしたたかさが必要だ!

一見やさしそうでいてなかなかあなどれないのがこのコース。素直に走るとコーナーにふりまわされてしまい、うまく走れない。目先のカーブに惑わされず、先を読み作戦をたてられる冷静で大人の感性の持ち主におススメだ。





ポイント

直線がほとんどなく、かつ道幅も狭いので、かなりテクニカルなコースになっている。各コーナーを単体で考えるのではなく、次のコーナー、次のコーナーと続けて走るようなラインどりをすると、スムーズに行く。コースレイアウトは頭に入れておこう。各コーナーの縁石を目指して走れ。①、②はキツいコーナーなので、しっかり減速するように。特に①は充分に。サンマリノのみ左回りなので気をつけよう。

レース・アドバイス

無理に前車を抜きにかからず、余裕のあるところでパスするようにしよう。無理はクラッシュのもと。順位に大きく響いてくるぞ。

MY FAVORITE COURSE

開発スタッフ たつろー：ぼくが好きなのはフランス。スカッと長いストレートコースをとばすのがいいんだよね。

開発スタッフ いさお：ぼくが好きなのはサンマリノ。きれいに走れた時の気持ち良さといったら最高だね。

HOW TO WIN

開発担当者が語る『ファイナルラップ3』

レースの楽しみ方

ファイナルラップも第3弾目。2をやり込んだ人には、そろそろレース展開にもひと工夫してほしいところだね。そこでレースのコツを開発スタッフに聞いてみたよ。

●4周目に勝つ走り方

まず考えてほしいのは4周でのレースの組み立て方なんだ。1周、2周目の順位はさほど気にしなくていいだろう。要は3周で組み立て、4周に入ったら2位か3位にいるようにすること。そして、ラストで一気に抜くのが基本だ。

ファイナルラップはスリップ・ストリームがついているので、後についているほうが有利なこともあるからなんだ。

テクニカルコースの場合は、うまい人とヘタな人の差が出やすいけれど、イギリスとフランスは、ヘタでもけっこうチャンスがある。中でも、多人数でレースの駆け引きを楽しむには何といってもイギリスだね。

●直線で抜け

ビギナーの場合は、まずどんどん走ることが大切。でも、少しうまくなったら、2位につくことを考えよう。惰性で走って前へ行くのはそろそろ卒業してもいいと思うよ。

コーナーではブロックラインをとって抜かれないように。そして直線で一気に抜こう。クラッシュしても、また立ち上がるおもしろさっていうのがあるから、あせらず冷静にギアチェンジだ。

●最低4人でプレイしたい

実際レースをする時には、最低4人はほしいところ。それにはある程度スペースのあるゲームセンターに行かないと難しいかもしれないね。さて、キミの街ならどこへ行けばあるか、しっかりチェックしてトライしてみてほしいな!



ドッグファイトシューティング

ファイター アンド アタッカー

シューティングファン待望の強力アイテム登場

最新鋭ファイター 16機種の中から自機をセレクト

待ってました。シューティング野郎が泣いてよろこぶゲームがコレ。縦スクロール・8面構成のエフ・エーは、なんと16機種もの戦闘機（業界最多！）の中から自機をセレクトできる。しかもこの16機は、すべて本物の戦闘機名で登場。とにかく画面を見てほしい。映画『トップガン』でもおなじみの戦闘機の雄「F-14D」（トムキャット）をはじめ、「F-117A」、「F-15J」（イーグル）等、そうそうたるドッグファイトが勢揃い。各機種とも武器の特徴は、セレクト時に表示。もちろん2人プレイOKだから、友達と戦略を練って、ハイスコアをマークしよう。

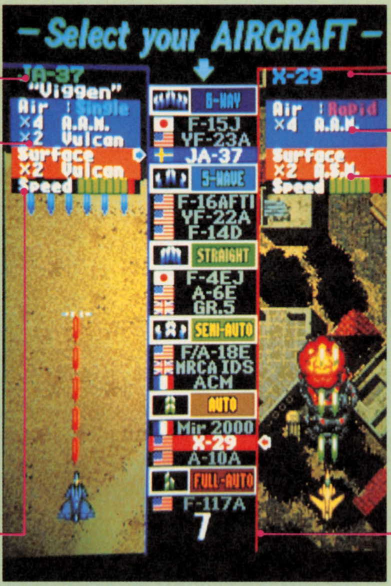
✖✚✖✚✖16の戦闘機 キミの愛機はどれだ✚✖✚✖✚

PLAYER 1

6 WAYのJA-37をセレクト。スウェーデンのビゲンだ

青の枠は空中弾。6 WAYのシングル弾で、A.A.M.（エア・トゥ・エア・ミサイル）とバルカンを装備

オレンジの枠は、地上弾のバルカン



PLAYER 2

アメリカ機X-29をセレクト

AUTOだから、一定弾数の連射が可能。空中弾は1Pと同じ

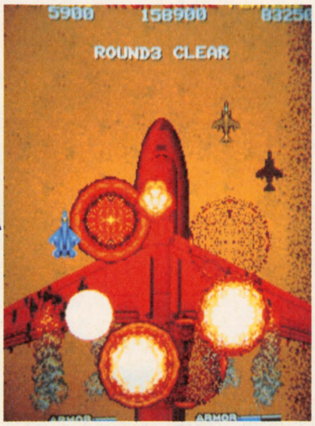
地上弾は、A.S.M.（エア・トゥ・サーフェイス・ミサイル）だ

どの機種も発射弾数は無制限だが、6 WAY、5 WAVE、STRAIGHTまでがシングル弾。それより下、SEMI-AUTO、AUTO、FULL-AUTOになるにしたがって、1度に発する弾数が多くなる。FULL-AUTOは完全に連射だ



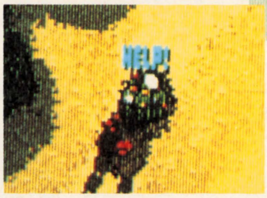
ステージ終了画面。友軍の白旗は1Pと2Pでつい、とりあいになってしまいがち（!?）画面下のARMOR（耐久度）は初期設定では3ポイントだが、一定得点を獲得すると1ポイントずつアップするぞ！

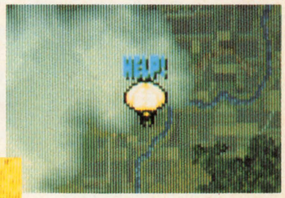
遠近感は、一目瞭然。地形は森林からコンビナートまで、ホントになりきった気分にさせられるような美しさ。このコックピット感覚は味わったものでなければわからない！



3面ボスクリア。狙い目はエンジン……







武器のパワーアップもなければ、いわゆるアイテムもない、このストイックな感性がたまらなく気持ち良かったりするんだけど、ただ1つ心をキュンとさせるのは、友軍の白旗。HELPマークをとるとボーナス点がもらえる

※画面写真は開発中のものです。

モスラ」協賛記念特集

KING OF THE MONSTER

ゴジラ



地響きと共に近づく足音
暗闇を震わす荘厳な咆哮
メガロポリス東京を一夜にして廃墟と化す

奴は、キング・オブ・モンスター　ゴジラ



('54　東宝)
昭和29年、日本初の特撮怪獣映画として内外に多大な影響を与えた記念碑的名作。水爆実験により太古の眠りから目覚めた体長50mの大怪獣ゴジラが、東京を焦土と化す映像は、当時戦争の傷跡も冷めやらぬ人々にとって何ともショッキングで脅威な光景であったろう。製作費・期間も充分にかけた「円谷特撮」は実に見事で、SFXが進んだ現在においても見ごたえある作品だ。

C 1992 TOHO
製作・東宝映画／配給・東宝

ゴジラ VS モスラ
GODZILLA vs MOTHRA

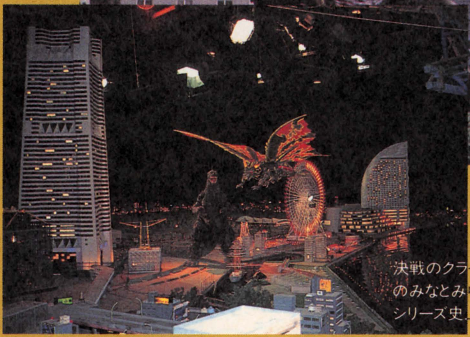
「ゴジラVS

極彩色の大決戦

シリーズ第19作「ゴジラvsモスラ」が来春お正月映画として登場、早くも話題をさらっている。"ゴジラ・フリークの巣窟"とも言うべきナムコでは早々に協賛を決定、ナムコ・ワンダーエッグでのタイアップイベントなど全面的にバックアップしている。我がNG編集室では、ゴジラ、そしてモスラ、バトラを追って取材・潜入ルポを展開。12月12日の劇場公開に向けて独自のとっておき情報をお届けしよう。



前作「モス・ゴジ」同様、またも名古屋がターゲットに。戦う本能のみの黒いモスラ"新怪獣バトラ"が名古屋を壊滅させる



決戦のクライマックスシーンは、横浜のみなとみらい21で繰り広げられるシリーズ史上最大の海中バトルだ



中京テレビ塔の前でゴジラとバトラに演技指導をする川北特技監督





前作
モスラvsゴジラ('64東宝)
このシリーズ第4作目が、ゴジラとモスラの初顔合せ。'61年公開『モスラ』では、東京タワーに繭をはり、大東京を破壊しまくったモスラが、この作品では正義の怪獣に転身、成虫・幼虫と親子二代にわたってゴジラとの死闘を繰り広げる。謎めいた小美人はもちろん若き日のザ・ピーナッツ。新作『ゴジラvsモスラ』を2倍楽しむためにも、この前作をじっくりかみしめておくことをオススメする。

ナムコ・ワンダーエッグにゴジラ現わる!?

7・30 真夏の夜の響宴



ナムコ・ワンダーエッグにゴジラ出現、モスラが飛来!? といってもこれは、イベント及び映画ロケのワンシーン。

上空を飛来するモスラを見上げ、驚く人々——という設定で、去る7月30日、エキストラ総勢400名を集めて本編の撮影が行なわれた。大河原監督の指示のもと、何もない夜空を指さして驚く人々。実際映画では、はばたくモスラの姿が合成され、迫力のシーンが完成される。

撮影に先立って行なわれた、小美人「コスモス」による『モスラ』の歌の御披露目には、大勢の取材陣が集まり、フラッシュの嵐。メカ内蔵のロボット・ゴジラも応援に駆けつけた。



エルズ広場をうめつくすエキストラの人々。各々真剣な表情で演技をする



メインゲートから入るお客様を撮影する大河原組のクルー



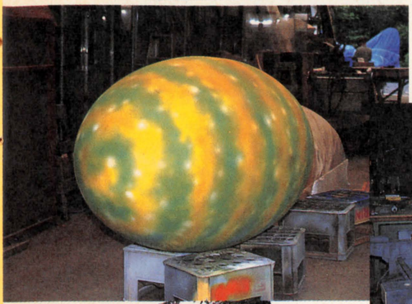
エルズ広場のステージで歌うコスモスの二人。懐しいメロディにチャーミングな振りが加わったニューバージョンだ

特撮スタジオに潜入！



世田谷区砧(きぬた)の東宝砧スタジオ

特美〈特殊美術〉





ここはゴジラの特撮用のミニチュア等を制作するところ。モスラの卵とそれを運搬してきた船の模型が置かれていた

東宝大プール

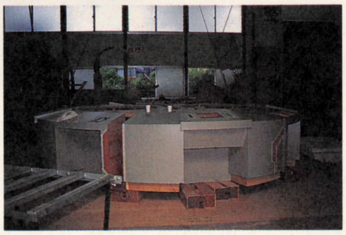
80m×80m、つきあたりには大きなボードに空が描かれている。これが有名な東宝大プール。ここから数々の特撮の名場面が生まれた





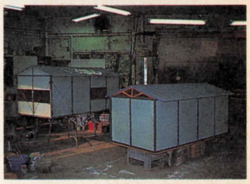
大道具

本編で使われるリアルサイズの大道具を制作。この時作っていたのは、国家環境局のコンピュータやテーブル



塗装部

ここは塗装専門。本物そっくりだけどこれもミニチュアです



第9スタジオ 特撮の現場



最も広い第9スタジオは重要な特撮用スタジオ。名古屋の街並みや横浜港の夜景がここに忠実に再現される。ほんの数分間の映像でも、何時間もかけてセットを組み、何テイクもリハーサルを繰り返してやっと本番。気合いとタイミングの勝負だ。

ゴジラVSバトラ



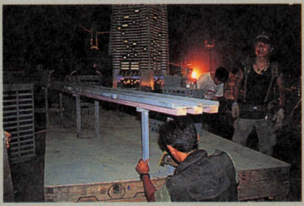
▶おニューのゴジラスーツ。前のは盗難にあいいたんでしまったので、今回また新調した。メカ内蔵で重さ80kg、製作費1千万円



▶出番を控え、バトラ幼虫に最後の仕上げがほどこされる。この中にも人が入り歩くのだから大変



◀ゴジラ俳優こと薩摩剣八郎さん（中央ハチマキ）が生身でまずリハーサル



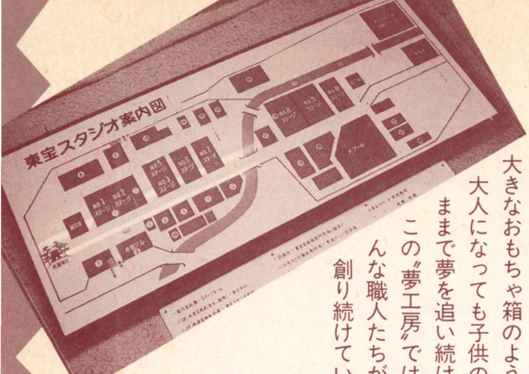
◀あっという間に完成してしまった横浜の高速道路

激写

ゴジラ着弾シーンを連写！



スタジオ内でも、火薬をしかけ炎を上げたりと爆発・破壊のシーンが撮影される。セットのビルなどに火薬を仕掛けたり、「弾着」といってゴジラスーツに直接火薬をつけたりもするのだ。これは、みなとみらいに現われたゴジラが迎撃される、迫力のシーン



東宝

秘密の"夢工房" 東宝特撮スタジオ

成城の閑静な住宅街の中。秘密の"夢工房"はここにある。「映画」という数々の夢――。とりわけ、世界に誇る東宝特撮美術が創り出す怪獣もの、SFものは、多くの少年少女、いや大人たちにも無限の夢を与えてくれた。その"夢工房"が、東宝特撮スタジオだ。

10個の撮影スタジオに屋外の特撮用大プール。大きな倉庫のような衣装部には、歴代の名画で使用された衣装の数々が納められている。草原に突然ゼロ戦が置かれていたり（もちろん撮影用のモデルだが実物大）、モスラの卵や空母のミニチュアなど、ここはまるで大きなおもちゃ箱のようだ。

大人になっても子供の時のままで夢を追い続ける…。この"夢工房"では、そんな職人たちが夢を創り続けている。



枚岡（ひらおか）神社

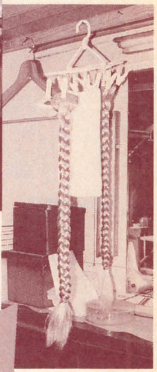


敷地内にある小さな神社は、昭和8年の昔から芸能の守り神として崇敬されている枚岡神社。クランクインの際にここをお参りするのが習わし

メイク



年季が感じられるメイク室。平田昭彦さんやザ・ピーナッツさんもここでメイクしたのかな？





『まあだだよ』の撮影がほぼ終了した黒澤組のトラックが駐まっていた。何だかカッコイイ

写真室



敷地内のフォトスタジオ。円谷時代からスチールを撮り続けている中尾カメラマンが、歴代のストックを見せてくれた。普段ここでは、七五三やお見合い写真も撮ってくれる



キュートなコスモスは、今村恵子(右)・大沢さやかの2人

製作宣伝課



門を入ってすぐのところが映画のプロモーションを進める宣伝課。室内には、キャンペーン用のゴジラの着ぐるみも置いてある。忙しそうに電話中

川北特技監督に訊く

『ゴジラVSモスラ』特撮の見どころ

前々作『VSビオランテ』よりゴジラ特撮を担当。平成ゴジラを、よりリアルに動物的に演出する川北紘一特撮技術監督に、今作品の特撮の見どころを訊いてみよう。



川北紘一
1962年東宝特殊技術課に入社。故円谷英二氏に師事する。1972年円谷プロ『ウルトラマンA』(TV)で特撮を初演出。その後『流星人間ゾーン』等テレビ特撮ものを数多く担当。1976年に『大空のサムライ』で劇場用映画デビュー。以後、『さよならジュピター』『零戦燃ゆ』『ガンヘッド』を経て、1989年『ゴジラVSビオランテ』で待望のゴジラ特撮を担当。前作『ゴジラVSキングギドラ』では、その卓越した演出力が評価され、日本アカデミー賞特殊技術賞を受賞した。
1942年生まれ、東京都出身。

「バトラ（幼虫）の名古屋襲撃シーン、モスラの国会議事堂でのふ化、そしてクライマックスの横浜みなとみらいでのバトルシーンと、見どころはたくさんあります。モスラもバトラも空飛ぶ怪獣。バトラの成虫は、1/50モデルでも2m近いので操演も大変ですが、華麗に飛びまわって、美しい闘いをお見せしたいと思います。

今回のゴジラスーツは、頭部にメカが入り上を見上げる動作が可能になった。それによって、上空を飛来するモスラ、バトラを見上げる動作が、より動物的に見えると思います。また小美人コスモスのシーンはハイビジョン合成を使用、より鮮明な画像に仕上がっています。

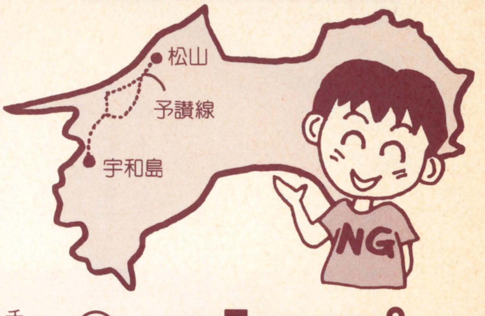
私が今回気に入っているシーンとしては、映画前半の見どころとなるバトラの名古屋市街破壊シーン。現地ロケと合成して見せていますが、ロケーションとまったく同様のリアルな模型を制作。名古屋城崩壊のシーンなど、ロケと区別がつかないほど迫力が出せたと思います。ぜひ、皆さん見て下さい」

劇場公開は、'92年12月12日より。

©1992 TOHO

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

愛媛編



青い海がとりまく自然美と伝統にいろどられた愛媛県。松山と宇和島のロケレポートだョ。

プリッズ 宇和島店

◎他店にはない施設がどっさり

前号のNGで紹介したアドベンチャーシアターシステム『ピーターパンの冒険』。この画期的な映像システムをイチ早く導入したのがココ、プリッズ宇和島店だ。ブリーフィングルームのモニターが映しだすバックストーリーを見て、いよいよキャビンに乗り込む。自動扉がジ～ッと閉まると、もうドキドキッ。早速、目の前に迫ってくるCG＋アニメの映像に見とれ……ヤヤッ、シートがう・ご・く！ うわ～ッ、ピーターパンやウェンディたちと本当に空を飛んでるみたいだ――。この浮遊感覚は体験してみなきゃわからない気持ちよさ（ロケネット取材班も宇和島で初めて体験したのだ！）。

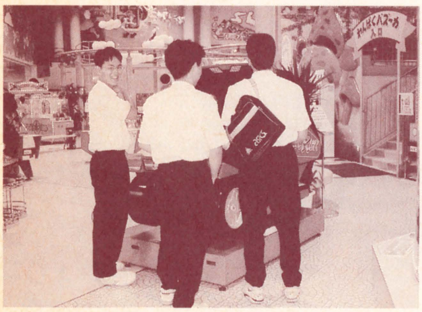
その他、このお店には地上約5mのアップダウントレインやバズーカなど、他店に差をつける施設がいっぱい。もちろん、ビデオゲームもメダルゲームも勢揃い。文字通り、ちびっこからオシャレなカップル、大人までが安心して遊べるスペースだよ。

〒798 愛媛県宇和島市伊吹町タカヒ甲912-2 フジ北宇和島店内
☎0895-24-4051
営業時間：朝10時～夜10時
定休日：なし

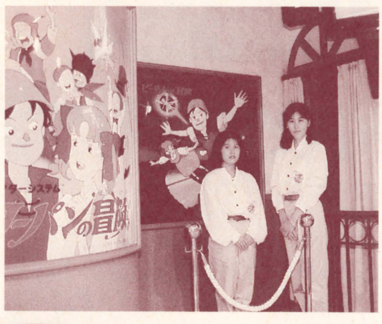




▲中高生向け、ちびっ子向け、ファミリー向け……と色んな楽しさがギッシリ詰まった店内。いくつもの顔を持つお店なのだ



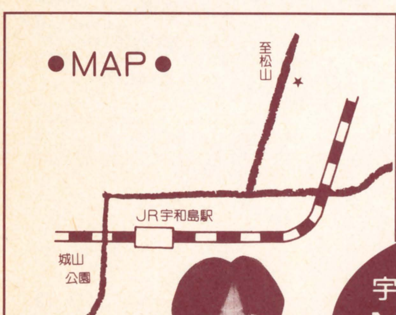
▲学校帰りに立ち寄ってくれた少年たち



▼ピーターパンの入口。まるでお店の中に、映画館が設置してあるよう。ブリーフィングルームを経てキャビンへ。中の様子は、それはもう……。お出迎えしているのは山下さん（右）と村山さん（左）



▼ここでチケットを買って、と





宇和島のNew spot. お待ちしています

◀若者の代弁者・高瀬店長



◀「ゲームのことは何でもきいてネ」河野さん（左）と高木さん（右）

▼いつ行っても大賑わいの店内





フジグラン松山 子供の国

◎松山っ子の笑顔大集合!

四国一の大都市松山。駅前の大きな通りを歩いていると、総ガラス張りの巨大なショッピングセンターが目にとびこんでくる。吸いこまれるように入口に近づくと、フライドチキンやドーナツの、何ともいえぬいいにおい……。

目指すは4F。昇りエレベーターのすぐ横に「子供の国」はある。どちらかというとファミリーのお客様が多いけど、しっかりとビデオコーナーにはフリークたちが待機。プレイ中の友達を応援しながらも、細かい技はちゃっかりチェック。自分の順番がくるまで、プレイ戦略を頭の中で描いているようだ。スタッフは黄色いポロシャツが目印。優しくて頼りになる押岡店長を先頭に、若いパワーがぼくらを迎えてくれるゾ。ここでプレイした後は、何だか体も頭もスッキリとして元気になった自分に気づくハズだ!!



▶話題のゲームはイチ早く登場

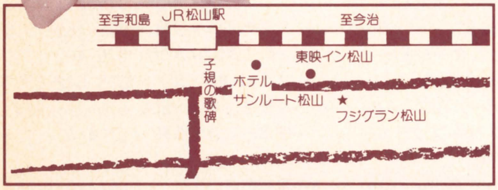


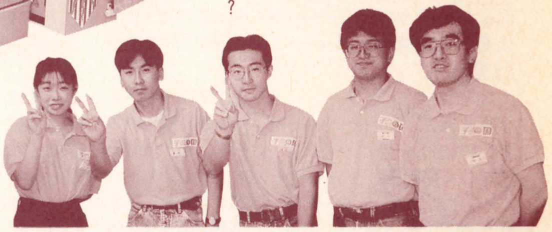
◀優しい笑顔が印象的。ベテラン・押岡店長



◀バンバン! おめあてのもの、とれたかな?

〒790 愛媛県松山市宮西1-2-1
フジグラン松山4F
☎0899-26-7736
営業時間:朝10時～夜8時
定休日:第2・3火曜日





▶元気バクハツのスタッフ、左から大久保さん、兼岡さん、渡辺さん、竹中さん、野本さん

松山 NG・文学散歩の旅

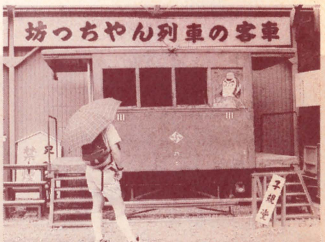


夏目漱石と正岡子規。この二人が松山に関係深い人物だってこと、知ってた? そう、漱石は明治28年に松山中学に英語の先生として赴任しているし、小説『坊っちゃん』の舞台としても有名。子規はというと、慶応3年松山藩士の子として誕生。新聞記者を経て名句を生みだす俳人となった。二人は第一高等中学で知り合い、のちに子規が漱石の下宿「愚陀仏庵」に同居するほどの親友だった。互いに触発しあい日本文学の将来について、大いに語り学んだとされる。現在も市内には漱石・子規にちなんだものが多数。松山へ行ったら子規記念博物館や子規堂、坊っちゃんが泳いだという道後温泉を散策してみるといい。きっと子規が詠んだ〝春や昔 十五万石の 城下かな〟の風情にひたれるはずだ。

▲道後温泉本館。坊っちゃん気分でひとっ風呂! 3階には漱石が愛用した〝坊っちゃんの間〟がある



◀期待に応えてくれるじゃないか。道後は風情たっぷり



▲『坊っちゃん』で〝マッチ箱の様な汽車〟と綴られた通称・坊っちゃん列車。子規堂に展示



▶街のあちこちにある俳句ポスト。地元の俳人たちが審査してくれる。押岡店長も時々投句しているんだって



全国『NG』があるお店一覧リスト(その3)

ぼくんちの近所では、どこのお店に行けばNGがもらえるの? この質問にお答えするのがこのリスト。今回は東海、中部、近畿地区を紹介するね。



□静岡県

プレイフィールドプリッズ	浜松市入野町	0534-47-6561
ジャスコ浜松西	浜松市入野町	0534-48-0389
ピンポップレーン	浜松市入野町	0534-49-0911
ジャスコシティ浜西店	浜松市入野町	053-448-0389
PC静岡	静岡市紺屋町	054-251-4653
静岡伊勢丹	静岡市呉服町	054-251-2211(呼)
ジャスコ新島田店	島田市本通り	05473-6-5957
PC両替町	静岡市両替町	054-255-1037
PCアピア	静岡市中吉田	054-263-8604
シズオカヤライフランド店	静岡市馬渕	054-284-6821
ジャスコ掛川店	掛川市南西郷	0537-22-8735
シズオカヤフランツ清水店	清水市高橋	0543-67-4665
ゲームコーナーパロディ	静岡市駒形通	054-255-0457
シズオカヤ城北店	静岡市北安東	054-247-2511
静清バッティングスタジアム	静岡市東千代田	054-263-1481
タカダバッティングセンター	富士市緑町	0545-53-1018
駿河バッティングセンター	清水市大坪	0543-46-4491
沼津バッティングスタジアム	沼津市岡一色	0559-23-4199
エイトナイン	沼津市大手町	0559-51-3219
ゲームインオーロラ	富士市日の出町	0545-53-7786

□岐阜県

グランドタマコシ鶴見店	大垣市鶴見町	0584-75-1615
ジャスコシティ大垣店	大垣市三塚町	0584-74-7207
ジャスコタウン柳津店	羽島郡柳津町本郷	05838-7-5911
イトーヨーカドー各務原店	各務原市蘇原青雲町	0583-89-4337
ニチイ羽島店	羽島市小熊町	0583-92-1390
PC大垣店	大垣市鶴見町	0584-82-5236
ヤナゲン大垣本店	大垣市高屋町	0584-81-3983
高山グリーンホテル	高山市西之一色町	0577-34-6077
岐阜近鉄百貨店	岐阜市柳ヶ瀬通	0582-65-3111

□愛知県

イエローハット	名古屋市中村区則武	052-452-5602
PC星ヶ丘店	名古屋市千種区井上町	052-782-2510
ダイヤモンドシティ	名古屋市西区香呑町	052-524-3990
ヤオハン半田店	半田市乙川吉野町	0569-24-5595
ミツワヤ南陽店	名古屋市港区小賀須	052-303-2256
豊橋西武	豊橋市駅前大通り	0532-56-5368
PC豊橋	豊橋市駅前大通り	0532-55-8611
ジャスコ新豊橋	豊橋市前田南町	0532-53-7280
ジャスコ新蒲郡	蒲郡市竹谷町	0533-68-6802
グランドタマコシ祖父江	中島郡祖父江町	05879-7-6182

□滋賀県

パリヤサンペディック	彦根市長曽根南町	0749-26-1697
西友守山店	守山市勝部町	0775-82-5345
平和堂近江八幡店	近江八幡市鷹飼町	0748-32-7501

□三重県

鳥羽ショッピングプラザ	鳥羽市大明西町	0599-25-4317
ジャスコ新尾鷲店	尾鷲市中井浦	05972-2-9268
ジャスコシティ玉城店	度会郡玉城町	0596-23-0443
ジャスコ熊野店	熊野市井土町	05978-9-5303
PC四日市店	四日市市西浦	0593-54-2266
サンシティ星川店	桑名市星川	0594-31-8389
アイリス	鈴鹿市算所	0593-70-3316
ジャスコ生桑店	四日市市生桑町	0593-33-2923

□大阪府

PCガムガム	吹田市岸辺南	06-383-0864
PC関大前店	吹田市千里山東	06-380-8087
PC京橋店	大阪市都島区東野田町	06-358-1585
PC住道店	大東市赤井	0720-70-0494
スペースキューティ	大阪市浪速区恵美須東	06-632-0170
PCなんば店	大阪市中央区難波	06-633-8030
長崎屋北野田店	堺市北野田	0722-35-2135
西友高石店	高石市加茂	0722-62-7035
PCサンピア店	堺市鴨谷台	0722-99-8810
PC八尾店	八尾市北本町	0729-99-4919
プラボ千日前店	大阪市中央区千日前	06-634-7031
PLABO-AV'S	大阪市中央区難波	06-644-2810
PC第4ビル店	大阪市北区梅田	06-341-8263
プラボ貝塚店	貝塚市王子	0724-36-3680

□京都府

アルプラザ城陽店	城陽市富野荒見田	07745-6-2660
ビッグキャロット京都	京都市上京区河原町	075-211-4429
人参倶楽部	京都市北区小松原	075-465-1515
ゲームセンターシャトー	京都市中京区西の京円町	075-462-1330
ビデオランド桜木	京都市伏見区石田桜木	075-572-6367
ニューゲームBIG	京都市左京区一乗寺	075-211-2243
ゲームスペースプラニー	宇治市広野町西裏	0774-43-1122

□兵庫県

西武つかしん	尼崎市塚口本町	06-420-3455
ジャスコ高砂店	高砂市緑丘	07944-3-4485
ジャスコ加西店	加西市北条町	07904-3-0721
ニチイ小野店	小野市王子町	07946-3-4826
PCプレンティ	神戸市西区糀台	078-992-0161
須磨パティオ	神戸市須磨区中落合	078-793-5727
PC三宮店	神戸市中央区三宮町	078-322-3510
プレンティナムコランド	神戸市西区糀台	078-992-3772
ジャスコ岩端店	姫路市岩端町	0792-94-1606
ジャスコ赤穂店	赤穂市中広	07914-3-6910
青山スポーツガーデン青山店	姫路市青山	0792-67-0501
青山スポーツガーデン花北店	姫路市砥堀下谷田	0792-64-2206
東条湖ランド	加東郡社町廻渕	07954-7-0268(呼)

□奈良県

桜井サティ	桜井市粟殿	07444-5-2575
ビッグナラ店	奈良市東木辻町	0742-23-5950
ジャスコ田原本店	磯城郡田原本町	07443-3-1087

□和歌山県

ジャスコオークワ岩出店	那賀郡岩手町清水	0736-62-0357
PC和歌山店	和歌山市雑賀町	0734-31-8559
ジャスコ海南ココ店	海南市日方	07348-3-4411(呼)

My Hobby Island

マイ・ホビーアイランド

BOOKS

必勝！サンドラの水先案内本



必勝本『サンドラの大冒険』
発売中
¥800(税込) 双葉社刊

大好きなサンドラが主人公となった『サンドラの大冒険』。ゲームの進行に行きづまった時はコレだ！

TOY

『カニカニパニック』好評発売中！

6月に開催された東京おもちゃショーで初お目見えした『カニカニパニック』。ナムコのエレメカマシンの玩具化は、ワニワニ、コズモに次ぐ3作目。いつもながら思うのは、こんなに小さくしてもエレメカの雰囲気をなくさないどころか、ミニミニサイズならではのゲーム性を十分に発揮してるってこと。今回も、おちゃめですばしっこいカニたちが手ぐすね、イヤ、脚ぐすね(!?)ひいて待ってるヨ！



●家庭用アクションゲーム
『カニカニパニック』
¥7,800(税別)㈱バンダイより発売中

はみだし

ワルキューレ・レコーディングスタッフ ヨーロッパ珍旅行記

前号で紹介したワルキューレのヨーロッパレコーディング。スタッフの拠点はオーストリア。レコーディングは国境を越え、チェコスロバキアはプラチスラヴァの由緒あるホールまでいって行われた。録音が終わり、帰国までに少し時間ができたナムコスタッフはウィーン市内を散策。映画『第三の男』で有名なプラーター遊園地もすかさずチェックすることにした(AM業界人としてはトーゼン)。トラムという路面電車に揺られ、文字通りプラーター駅で下車すると、降りた人達みんながみんな一方向に進んで行く。ナムコスタッフも当然その人波についていった。しかし、行けども行けども遊園地は見えてこない。何だか人々の様相も変だ。ややっ、着いた所は巨大なスタジアム！ なんとそこはエルトン・ジョンのコンサート会場ではないか!! 事の重大さに気づき、あわてて地図を確認すると全くもって逆方向。仕方なく引き返すことに……。少々疲れはしたもののプラーターの魅力は満喫できたとか。それにしてもエルトン3年振りのアルバム『ジ・ワン』は実に艶っぽいぞ(何のこっちゃ)。



▲ベートーベン像の前で。指揮者・アンソニー氏(左)とアレンジャー・千住明氏(右)

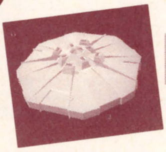


▲これがプラーター遊園地だ。お疲れ様です

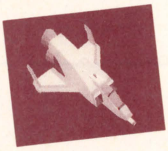
VIDEO・LD

『ソルバルウ』密度濃い仕上がりに

お待たせっ。『ソルバルウ』のビデオ&LDが、いよいよ10月21日に発売される。制作者の面々は、アフター5なんてもってのほか、土・日も夏休みも返上してガンバッている。散髪に行く暇もなく頭はボーボー、顔は土気色……ってなわけで今回は、ゲーム本編未使用分を含む全55のキャラクター紹介をやってのけたぞ。しょっぱな、オープニングも凝りに凝った編集内容。乞うご期待！



▲アンドアジェネシス



▲ソルバルウ



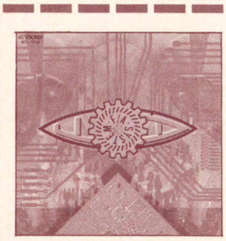
『ソルバルウ』¥4,900(税込)VHS、LDとも、ビクター音楽産業㈱より10月21日発売

●キャラクターは1つずつ回転してみせ、ゼビウスネーム、コードネーム、スペック、ポイントを表示

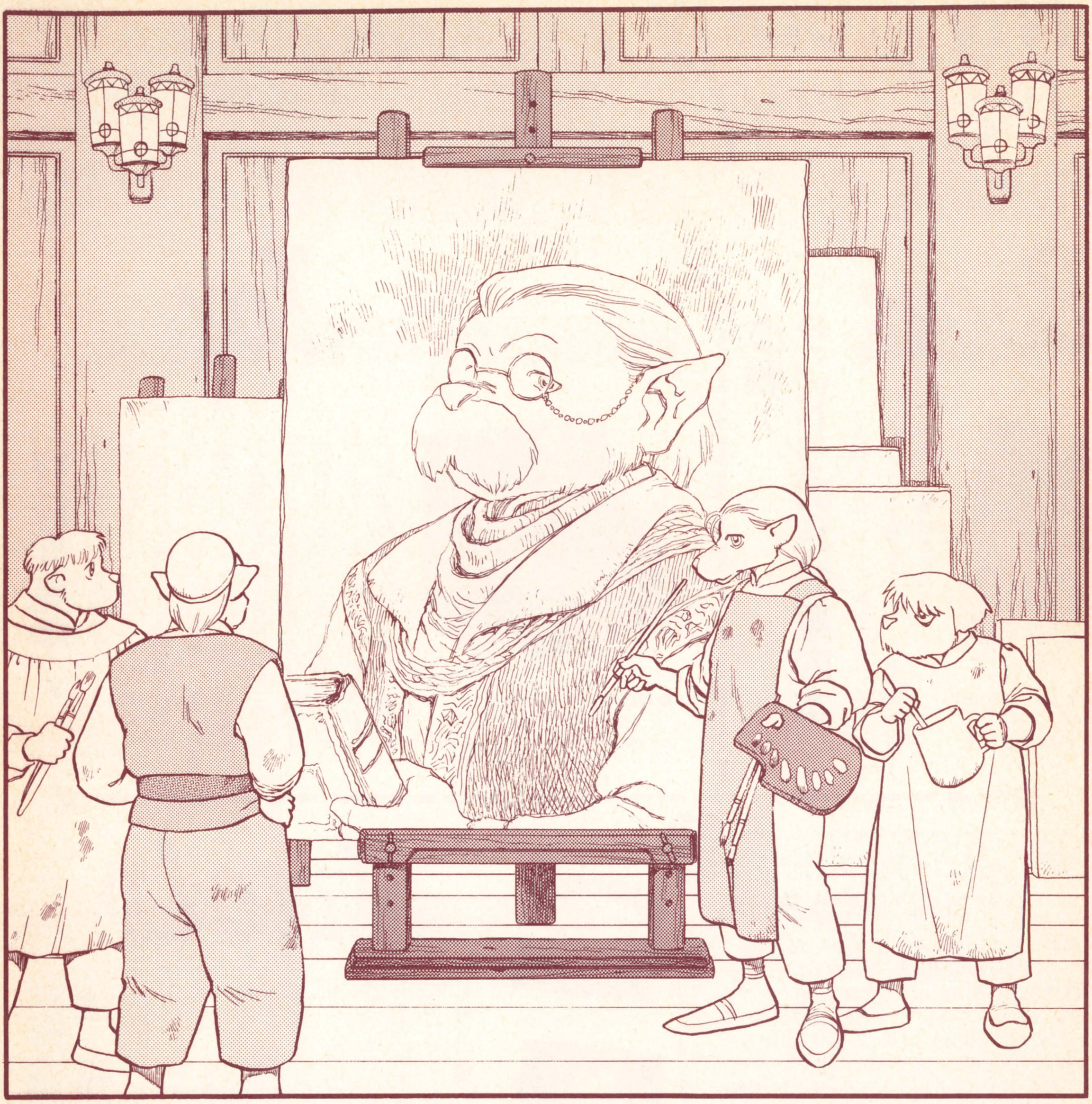
CD

『F/A(エフ・エー)』エクスプレスで早くも登場

リズムの洪水・ハウスミュージックが『F/A』を一層ストイックに染め上げる……。



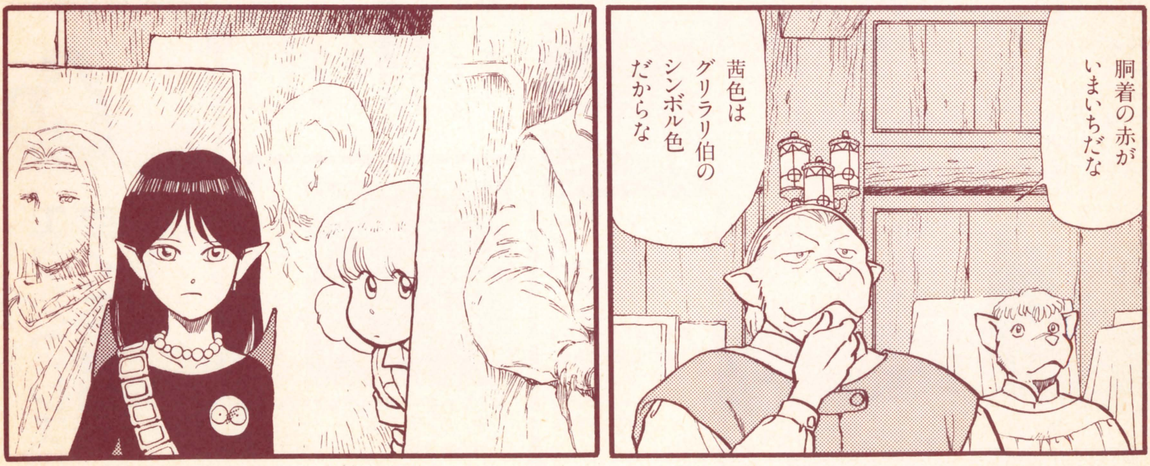
●ナムコ・ゲームサウンドエクスプレス Vol.7
『F/A』(エフ・エー)
¥1,500(税込) ビクター音楽産業㈱より
10月21日発売



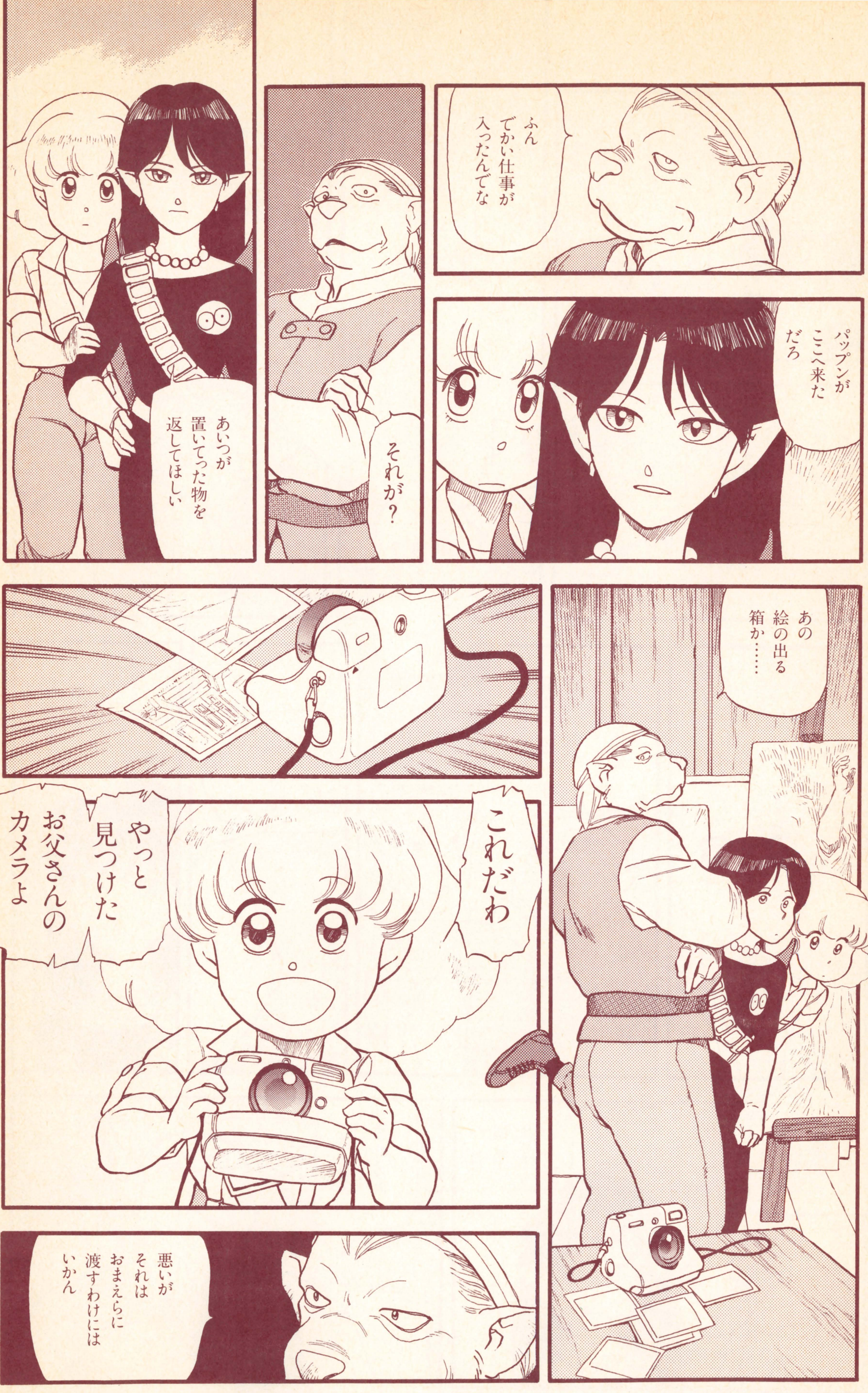
迷廊館のチャナ

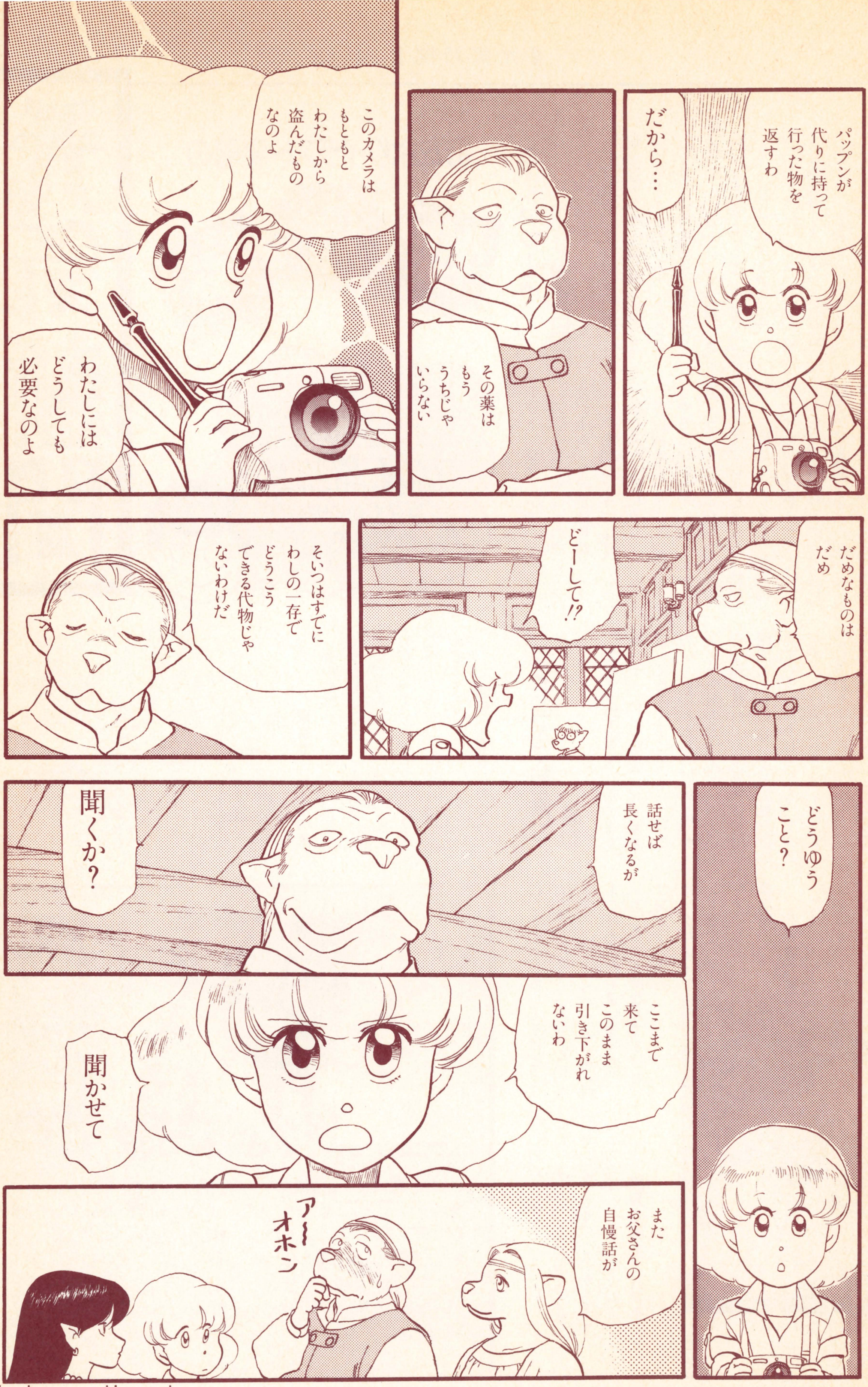
ACT.20

ふじ ひろし




いいか気張ってかかれよ
この絵が気に入っていただければうちはグリラリ伯付きの画家に召しかかえられるということもあるんだからな
そりゃ何度も聞いてますって
肖像画の表情が変るように見えるんだけど
時間の遠近法っていうんだ
時間の遠近法?
理屈はよくわからないんだけど幾つもの時間を一枚の絵の上に重ねて描くらしい
あそこでわめいてる親父がブロッカだ
リリロ おまえには装身具類のタッチをすべて任せる
あれがリリロ
何の用だオルオル
今日は機嫌がよさそうだね
これで機嫌がいいの?


ふん
でかい仕事が
入ったんでな
パップンが
ここへ来た
だろ
それが?
あいつが
置いてった物を
返してほしい
あの
絵の出る
箱か……
これだわ
やっと
見つけた
お父さんの
カメラよ
悪いが
それは
おまえらに
渡すわけには
いかん



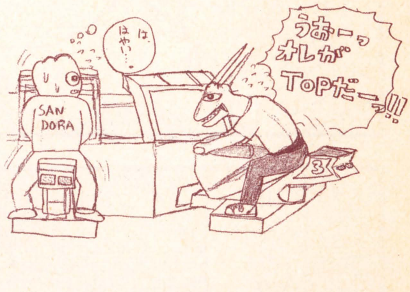
to be continued.

元気新聞

おたよりイラスト満載の 雑貨屋

みなさんからのおたよりやイラスト、工作など、どーんとまとめてご紹介してしまう「雑貨屋」のコーナーだよ。梨でもかじりながら寄ってってておくれ。





東京都　アムルの弟

夢中でプレイしてくれるなんてうれしいなぁ。でも右手にマメができるっていうのは、腕に力が入っているからだと思うよ。23ページにコツが出てるので読んでみてね。

開発企画者　たつろー

『エイトアワーズ』激走日記

6月某日、僕は学校の帰りに駅の近くのゲーセンにぶらりと寄ってみました。入ってみると、たくさんの行列が見えました。どうせ○○IIかな……と思いきや、よく見てみると、『コカ・コーラ　スズカエイトアワーズ』だったのです。コースは僕の好きな鈴鹿サーキット。これはやるしか！と思い、並んで待っていました。初プレイでは、スタートが遅れ、ヘアピンコースアウト、シケインでクラッシュの四苦八苦。やっとの思いで2位ゴール。2回目は自然とテクニックを知るようになり、シケインなんかも楽にクリア。なんと首位独走でゴールイン!!

やるたびに右手にはマメができ、汗だくになったりして夢中になってプレイしました。結局5～6回ほどプレイし、最初のプレイ以外は全部1位でした。しかし、3分20秒台の道は遠い。(ちなみに僕のタイムは平均して3分40秒台)。今度はタイムでがんばるぞ!!

『サンドラの大冒険』感想

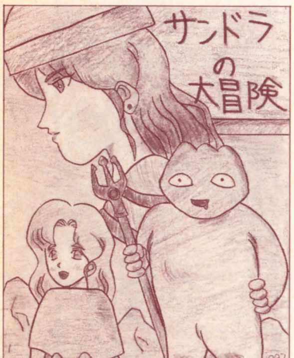
『サンドラの大冒険』やってます。今もゲームしながらこのハガキを書いてるんですけど、やっぱりこのゲームのおもしろいとこは、サンドラや敵の表情ですね。いろいろな顔を見せてくれるし、背景の画面もきれい。サンドラの顔だけ見ていてもおもしろいアクションゲーム！それでもってイベントでは選択モードがあり、エンディングが毎回(2回だけど)変わってます。だけどブラックサンドラになるときが多いですけど……。今だから何回やっても飽きない。今までのアクションゲームとは一味も二味も三味も違いますね。

ところで質問なんですけど、サンドラの本名は、クリノ・サンドラなんですか？

桑名市　武井健太郎

実はエンディングはもっとたくさん用意されているんですよ。いろいろ試してみるといいかもね。本名は、その通り。クリノ・サンドラです。これからもナムコのゲーム、よろしくね。

開発企画者　コアクマン



▲兵庫県　西口昌博
このサンドラの目と口元がなんともいえません………。　のそ

今月の工作



●作者・宮城県　山浦裕次
景清を作ったので送ります。人形の作り方は、ファンドの上にときパテを塗って表面を加工しただけでありますが、なかなかそれらしくできたと思います。いかがでしょうか。

とてもよくできてますね。おっ、バックに立てかけてあるのは月刊NG創刊号の10ページではありませんか！でも、バックは無地の模造紙にしたほうが人形自体の良さはもっと出たと思いますよ。

のそ

我が愛しの『スプラッターハウス』

私が『スプラッターハウス』の魅力にとりつかれたのは、音楽からでした。一曲一曲が私の心を揺さぶり、そのうちゲームをやりたいという熱望が生まれました。そんな時、PC版が出たのでプレイしてみましたが、どうも納得がいきません。

そこで私は、あちらこちらのゲーセンを回りアーケード版を探しました。そしてついに見つけた！　私は本物を目の前にして感激しました。私は決心しました。このゲームを一日1回必ずプレイしようと……。約2年前のことです。

それから約1か月で、私はついにこのゲームをクリアしました。その時の感動といったらありません。エンディングを見つめる私の目はうるんでいました。

でも疑問が1つ残りました。それは、ヘルカオスとはいったい何者か？　ということです。普通のゲームなら最終ボスなど気にならないのですが、このゲームはストーリー性が強いため、この謎は私を捕えて離さなかったのです。このことを2年間考え続けました。そして私が最後にたどり着いたアイデアは、ヘルカオスとはウエスト博士が造り出した人工生命体ではないかということです。どうでしょうか。私の考えは間違っているでしょうか。ぜひ真相を教えてください。

北海道　沖田知明

「ヘルカオス」を説明するためには、まず「ヘルマスク」の存在から語らねばなりません。

「ヘルマスク」とは精霊の宿りし仮面です。この仮面を手に入れた者はその力により絶大な権力を手に入れることができました。が、やがてこのマスクはその持ち主たちの邪気を吸収し、自らの意志を持つようになりました。そして「ヘルマスク」は自ら気に入った宿主には力を貸し、その宿主に利用価値がなくなれば抹殺してしまうという性格を持つようになったのです。

その危険性のため、このマスクはやがて歴史の表舞台から消え、人々に忘れられていったのでした。

時は現代に移ります。「Dr.ウエスト」は、ある時この「ヘルマスク」の存在を知り、そして手に入れました。彼はその仮面の力を利用しようと研究を試みましたがうまくいきませんでした。そのため彼はこのマスクを館の片隅に捨て置いたのです。

さて、ここからは『スプラッターハウス』のゲーム通りです。自分の力だけでは自由が利かないマスクは「リック」を利用して館の外へ出ます。そしてマスクはここで「リック」を用無しと考えます。マスクは、脱出の場がたまたま墓場であったことを幸いに、地面の奥底に眠るしかばねたちの憎悪や悪霊たちをまとめあげて、その姿無き存在に力を与えたのでした。

それが「ヘルカオス」です。すなわち「ヘルカオス」とは、「ヘルマスク」が作り上げた人造の生命体というべきものなのです。これでわかってもらえましたか？

ところで、その名前でしか登場しなかった「Dr.ウエスト」は、今回のMD版『スプラッターハウスPART2』でついにその姿を現しました。どんな形で登場するか……。ぜひプレイしてみてください。

開発企画担当　パパヤパヤパヤ

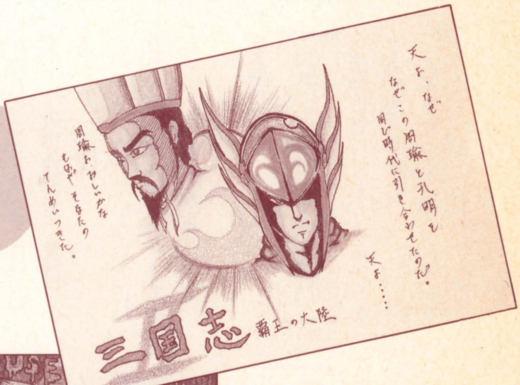
今月の4コマ



●作者　東京都　石沢智周

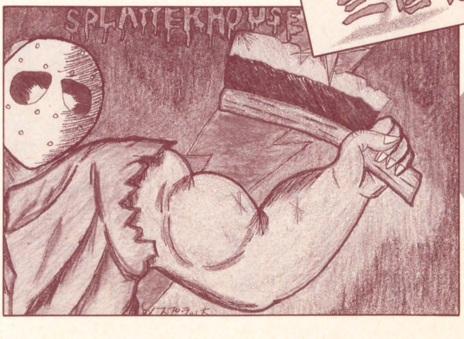
チャナのファンです。ふじ先生がんばってくださいね。

久々の4コマだ。なんとぼくも出ているじゃない。うれしいなあ。なかなか雰囲気があって気に入りました。 **のそ**



▶東京都　桑原浩司

しぶい。三国志はぼくも好きです。 **のそ**



◀北海道　スプラッ太

『スプラッターハウス』の世界ってけっこう深いんだね。しみじみ……。

のそ

【ゲームインプレッションコーナー】

テーマ

NO.13
『コカ・コーラ スズカ エイトアワーズ』

こんにちは、読者代表の里山です。読者のみなさんから寄せられたおたよりをまとめ、開発スタッフに直接答えてもらうというこのコーナー、楽しんでいただけてますか? さて今回のテーマゲームは、真夏に燃えたあのエイトアワーズです!



●グラフィック

「中継タワーがバツグン」

このゲームはゲーム画面だけでなく、あの中継タワーの効果がバツグンといった意見がほとんどでした。

ただ、ゲーム画面の方で見ると、「クラッシュしてもどこもこわれないのはおかしい」という意見や「マシンのコーナーリングが変。コーナーに対してのバイクの進入角度、タイヤの向きをもっと研究するべきでは?」といった、バイク好きな人からの厳しい意見も聞かれました。

一方、中継タワーの方は、「すばらしい」の一言です。「迫力満点で、見ている方も楽しめる」「客観的な映像を楽しめていい」、「いろんなバリエーションでのカメラ目線がとても良い」などなど。

ギャラリーの〝見る楽しさ〟を演出してくれたところに、今までにはない新鮮な感動がありましたね。

●効果音、曲

「好みはいろいろ」

「エントリー受付の曲がカッコイイ」とか、「エンジン音がレーサーっぽくていい」という人もいれば、「音が軽い。重低音をもっと聞かせてほしかった」という人など。好みの差が出ています。「BGMをつけてほしかった」という声も。でも、まずは及第点といったところでしょうか。

●ゲーム性

「大勢でやるほど燃えるゲーム」

これも、バイクへのこだわり方によって意見が分れるようです。

まず厳しい意見としては「8耐のわりには短かすぎる」、「ピットインもしてみたかった」とか、「耐久とは名ばかりで結局GP」など。また「最終的にはコンピュータがじゃま」、「うまい奴同士じゃないとゲームにならない」などがありました。

一方、おもしろいという人は、「コースにリアリティがあって良い」、「次第に夜になっていく演出などが8耐の雰囲気を味わえて好き」、「体全体でプレイするという満足感がある」などの意見。

「やっぱり人間対人間はいいなぁ」とか、「バトルでこんなに燃えられるゲームは初めて!」という意見も多く見られました。

まさに通信ゲームの醍醐味をたっぷり満喫できちゃうゲームなんですよね。

●操作性

「シンプルな操作性」

「とにかく簡単」、これがバイク慣れしていない人には魅力であり、バイク乗りの人にはかえって異和感があったんじゃないでしょうか。

バイク乗りの人の意見をあげてみると、「マシンが敏感すぎて、すぐ路肩へ行ってしまう」、「MT、AT両方ある方がいい」、「アクセル全開を続けていると手が疲れる」、「クラッチがほしい」「バイクの操作感覚に欠けている」などです。

バイクに慣れていない人にはもちろん「とっつきやすくて楽しい」という意見が大半でした。

●筐体

「いろんな要望がいっぱい」

筐体に対しても、いろいろな意見がありますね。

まず多かったのが「ステップをつけて」とか「タンクのところのボリュームをふやしてほしかった」というもの。ハングオンの時、もっと気分が出るんじゃないでしょうか。

後は、「後輪がないのがみっともない」、「ハンドルがもっと前の方だったら良かった」、「画面に追いつくだけのリアルさが各部にほしかったな」などの意見がありました。

バイク乗りの人は特に筐体の細いところへの要望が多いみたいですね。

また「テールランプが光るので良い」、「雰囲気が出ていていいと思う」という意見も。けっこう演出に細い配慮があるんですよね。

●総合

「やっても見ても楽しめる」

と、今までの意見をまとめてみると、このゲームは、単純に走り込める気持ち良さと、ギャラリーも楽しめる演出の良さが特徴のような気がします。何といっても中継タワーは一押しですね。

「バイクへのこだわり派も」

今回はバイクゲームということで、バイクの好きな人の期待もかなり大きかったようです。

何しろ「バイクは私の分身」とか、「サーキットのライセン

スをとりたい！」とか「バイクに乗れなきゃ男じゃない！」なんて気合の入った人もいて。バイクに乗らない私にしてみれば、「ふ～ん、そんなにおもしろいものなのかな～」と感慨深いものがありました。

「極限までリアルなレースシミュレータでぜひバイクゲームをしてみたいものです」という意見は、バイクに思い入れの強い人ならみんな同じかもしれませんね。

気軽にみんなで楽しみたい

その一方「バイク自体に関心はないですけど、ゲームは楽しめました」という人もけっこういました。そういう意味では、今まで興味を持ってなかった人がバイクに関心を向けるきっかけになったかもしれませんね。

一般の人も女の子も気軽にバイクの楽しさを味わえる「コカ・コーラスズカエイトアワーズ」。読者のみなさんも、一度友達同士でプレイしてみるといいと思いますヨ！

★今回はサンプル数が少なかったこともあり、アンケート結果の表は省略しました。

開発担当者の話

●演出・グラフィック

中継タワー

中継タワーが好評で良かった。カメラ目線で追いかけるというタイプのタワーは、これが業界初だけに力が入ってますからね。

アイデアは、普段レース中継を見ている中から自然に浮かんだんですが、たいへんだったのはプログラミングのほうでした。これは技術的にも高度なものだったので苦労の連続。でもできあがりには自信を持っています。

8耐の演出

それから8耐の演出にも力が入っています。たとえばスタートでライダーが走ってくるところとか、だんだん夜になってくるところ。そして、何といっても鈴鹿だし、冠スポンサーのコカ・コーラもついているし、ロゴでバッチリ気分を出しているでしょう。

あと細い部分への指摘もあったけど、限りある容量への取捨選択なので、何を取るかなんですよね。で、ぼくたちは人の動きを表現することに力を入れました。人と人が競うバトルの雰囲気を出したかったので。

●効果音、曲

このゲームの音は、本物をサンプリングして作ってあります。音が軽いという意見は、確かにバイクのそばに立って聞くともっと本物は低い音かもしれない。でも、実際ヘルメットをかぶってナナハンに乗るとむしろこんな音に聞こえるもんなんですよ。だから逆に本物っぽいんじゃないかな。

BGMは、真剣勝負って緊張感を出したかったので、あえて入れませんでした。

●ゲーム性

8耐へのこだわりとして、ゲームの長さへの指摘がありますね。でも、ぼくたちとしては手軽に8耐の雰囲気を楽しんでもらいたかったので、こういう設定にしたわけなんです。

耐久のつらさより、バイクレースの爽快感、そしてバトルの興奮を味わってもらいたかった。そのためには、ピットインなんかないほうがいいんです。これがあると、レースのノリが中断されてしまうでしょう。

ゲーム性の中で、おもしろかったという人の指摘はまさにぼくたちの狙い通りです。通信ゲームの醍醐味を満喫できる、と言ってもらえてうれしいですね。

●操作性

このゲームは、まず普通の人にプレイしてもらいたかったので、操作性は極力シンプルにしてあります。

バイク好きの人だと本物のバイクと比べてしまい物足りないかもしれませんね。ただ、このゲームはバイクのシミュレータではなく、レースのシミュレータという意図があるのです。バイクに慣れている人はむしろレーステクを磨くことで満足してもらえればなぁと思っています。

操作のコツ

手が疲れるという意見がありましたけど、これはグリップの握り方を工夫すれば大丈夫です。コツは、アクセル全開の状態の時の手首が自然なカーブになるように、最初はグリップを上から深く握ればいいんです。

あと、腕や肩が疲れるという人、これは上半身に力が入りすぎているんですね。上半身は楽にして、下半身でバイクをコントロールするようにしてください。足でバランスをとり、ひざでバンクを保持する、という走り方が基本です。

腰は、ベッタリとシートに乗せたり逆に浮かしたりせず、軽く乗っているってくらいがいいですね。いろいろ研究してみてください。

●筐体

これもバイクへのこだわり方により意見がまちまちのようですね。操作性同様、普通の人が楽にプレイできることを主眼にしてあるので、ステップ等は省きシンプルにしました。

テールランプには気づいた人もいるようですね。実はブレーキをかけるとちゃんとテールランプが光るようになっているんです。それからもう一つ。ゲーム画面の中で、黒いボディーの某有名チームのバイクのヘッドランプだけ青になっているんです。これは見る人が見ればオッ、と思うようなところですよ。

●総合

〝やっても見ても楽しめる〟、まさにこれがこのゲームのウリですね。少々欲ばりですが、バイク好きの人にも、バイクを知らない人にも楽しんでもらえたら本望です。

開発スタッフ一同



▲'92年夏の8耐だ。今年も暑かった！

◉【ゲームインプレッションコーナー】おしらせ　今回は課題はお休みします。さて次号の12月号では『バブルトラブル』の発表があります。お楽しみに。

【FROM開発部】

'92 AM(アミューズメントマシン)ショー・レポート

今年のAMショーはどんな雰囲気だったかな。AM業界人となって2年目の開発マン、ニャンコくんに、今年の感想を聞いてみましょう。



みなさんこんにちは。NYANKO(ニャンコ)です。今年からAMショーも変わりましたね。場所が幕張メッセに移り、開催は8月になり、開催期間は3日間。3日目は有料ながらも一般公開日だったから、読者のみんなの中にも「行ったよ～」って人、いるんじゃないかな?「遠くて行けなかったよ～」という人のために、といっても簡単だけど、今回のAMショーレポートなどをひとつ……。

やっぱり目立つ「格闘」もの

全体を通して今回目立ったのは、まずは何といっても、前回に引き続いての「格闘」もの。ただ前回とは違って、今回は『ストリートファイターII』の影響が大きいせいか、1対1の対戦タイプのものもいくつか出てました。

その中で一番目立っていたのはSNKさんの『龍虎の拳』かな。従来の横スクロール格闘アクションで目を引いたのは、SEGAさんの『ゴールデンアックス』の第2弾。演出がすごくカッコよかった。もう少しじっくりプレイする時間があれば、ゲーム内容についてもいろいろお話しできたんだけど、とりあえずプレイするだけだったのでわかりませんでした。ごめんなさい。

アイデア競争「縦スク」もの

今回、「格闘もの」の他に目立ったのは「縦スクロールシューティング」。あちこちのメーカーからいろんなものが出ていました。おもしろいもの、つまんないもの……いろいろあったけど、どこも「ひとひねり」に苦労していたみたい。アイディアがおもしろいなと思ったのはTAITOさんのヤツで、敵の弾をオプションみたいなもので受けてボンバーを増やすというシステム。あ、名前は『グリッドシーカー』です。システムを増やすと、その分バランスの調整が取りにくくなってつらいだろうけど、がんばっておもしろいゲームにしてほしいな。

こういった傾向に対して、ナムコの『F/A』はかなりシンプルなゲーム内容で勝負!ぜひプレイしてね、などと、ちょっと宣伝してみたりして……ははは。

無敵のナムコ『シムドライブ』

小型マシンの話ばっかりになったので、大型マシンの話もちょっとだけしておきましょう。一時のドライブゲームラッシュがようやくおさまってきたという感じかな。それだけにより力の入ったものが出展されてる、という感じがしました。残念ながらプレイできなかったんだけどSEGAさんの『バーチャ・レーシング』はかなり好評のようでした。しかし、ナムコの『シムドライブ』も負けてはいないのだ……ふっふっふっ。

え～と、他には……ああっもうスペースがないっ! まだいろいろお話ししたいけど、今回はこの辺で。それじゃっ!

NG工作教室

■キミにも作れる『スターブレード』

みなさん、こんにちは。開発部のかじいです。今日は、みなさんによりゲームを身近に感じていただこう、ということで、手作り『スターブレード』に挑戦してみたいと思います。

それでは以下の手順に従って、さっそく工作を始めてみましょう。

❶竹ひご、糸(じょうぶなもの)、プラモデル(飛行機、宇宙船などがグー)の空箱3～5個くらい、セロテープ、ボンド、を用意し、モビールを作ってください。箱に糸で吊るし、それを竹ひごにバランス良く結びつければ完成です。

❷中華鍋、アルミホイル、木づちを用意し、無限遠投影システムを作ってください。中華鍋は、うつぶせにして、木づちで思いきりたたき、曲面をなだらかにします。できるだけ焦点が遠方になるように調整します。焦点が1メートルほどになったら、アルミホイルを貼りつけてください。立派な凹面鏡の完成です。

❸モビールを吊るして、凹面鏡に映してください。すばらしいポリゴンがド迫力で動きます。

❹それから、AMラジオを用意し、ダイヤルをFEN(810キロヘルツ)に合わせてください。これでサウンドも完璧に『スターブレード』です。内容に多少違いはありますが、どうせ早口で何を言っているのかわからないので一緒です。

以上にて作り方の説明を終わります。これを学校へ持って行って友だちに自慢すれば、とたんに人気者になれることうけあいです。ナイスですね―。それでは、またお会いできる日まで、さようなら――。



※尚、お母さんに怒られてもかじいは責任をとりませんので、あしからず。

柔道にガルシアがいた

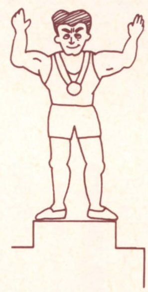
●発見者　伏見昭宣

これは8月1日の中日スポーツの一部です。柔道78キロ級で金メダルをとった吉田選手が、なんと3回戦で、アルゼンチンの“ガルシア”という選手と戦ったではありませんか。ゲーム(『スティールガンナー2』)の主人公と同じ名前の選手なんて、なんかすごいですね。

▽78キロ級1回戦	吉田秀彦(新日鉄)	内また18秒	ファダル(スーダン)
▽2回戦	吉田秀彦	大外刈り17秒	サイカリ(レバノン)
▽3回戦	吉田秀彦	崩れ上四方固め2分42秒	ガルシア(アルゼンチン)
▽4回戦	吉田秀彦	内また4分59秒	シウペ(ルーマニア)
▽準決勝	吉田秀彦	内また4分39秒	ラーツ(ベルギー)
▽決勝	吉田秀彦	内また3分35秒	モリス(米国)

▶8/1 中日スポーツ

今月の発見



みんなー、元気だった？　今年の夏はバルセロナ五輪、感動的だったわねー。S子は夢中になりすぎて、つい会社へ行くのを忘れてしまうほどだったわ。さて今回は、ナスをちょっと横へ置いといて、発見ネタでいってみましょう。

スポーツ万能ガルシア選手！

【陸上決勝記録】

◇男子3000㍍障害物◇

		分 秒
①ビ リ ル	(ケ ニ ア)	8.08.84
②サ ン グ	(ケ ニ ア)	8.09.55
③ムトウォル	(ケ ニ ア)	8.10.74
④ランブルスキーニ	(イタリア)	8.15.52
⑤ブ ラ ン ト	(ド イ ツ)	8.16.60
⑥ハ ン ロ ン	(英 国)	8.18.14
⑦ディーマー	(米 国)	8.18.77
⑧ブ ラ ー ミ	(アルジェリア)	8.20.71

世 8分05秒35 オ 8分05秒51 日 8分19秒6

◇棒高跳び◇

		㍍
①タ ラ ソ フ	(E U N)	5.80
②トランデンコフ	(E U N)	5.80
③ガ ル シ ア	(スペイン)	5.75
④ターペニング	(米 国)	5.75
⑤ボ ル ツ	(米 国)	5.65
⑥ペルトニエミ	(フィンランド)	5.60
⑦コ レ	(フランス)	5.55
⑧クラスノブ	(イスラエル)	5.40

世 6㍍11 オ 5㍍90 日 5㍍56

▲8/8 読売・夕

男子マラソン有力選手

		ベストタイム 時間 分 秒
谷口 浩美	(旭 化 成)	2. 7.40
中山 竹通	(ダイエー)	2. 8.15
森下 広一	(旭 化 成)	2. 8.53
セ ロ ン	(メキシコ)	2. 8.36
ガ ル シ ア	(〃)	2. 9.16
リ コ	(〃)	2. 9.28
メ コ ネ ン	(エチオピア)	2. 7.35
ナ ー リ	(タンザニア)	2.10.08
イカンガー	(〃)	2. 8.01
ブ ラ	(〃)	2. 9.30
モ キ ベ	(南アフリカ)	2.11.07
シ ン ク エ	(〃)	2. 8.04
タ ウ	(〃)	2.11.56
デスーサ・シルバ	(ブラジル)	2. 9.55
ドスサントス	(〃)	2.11.28
サ ラ	(ジ ブ チ)	2. 7.07
フ セ イ ン	(ケ ニ ア)	2. 8.14
ワ キ ウ リ	(〃)	2. 9.03

▶8/9 読売



◀これが『スティールガンナー』、の“ガルシア”よ。S子ごひいきの魚屋さんのおにいちゃんそっくり。うふっ♥

連日登場、驚いちゃう

●発見者　重力下のプルツー

S子さん、見てください。これは8月8日の読売新聞・夕刊のオリンピック欄の一部です。この中になんと、『スティールガンナー』のガルシアがいたのです。しかも3位！

さらに翌日、8月9日の読売新聞のオリンピック欄にもいましたよ。こちらの方は男子マラソンで5位。いやぁ、国は異っていても〝ガルシア〟はがんばっていますねー。

きゃ～すごい。今回はこのページに世界のガルシアが大集合よ。アルゼンチン、スペイン、メキシコと、みんなスポーツ選手で、しかも強いわね。

あら、マラソンにはフセインさんもいる。危ない危ない。みんなはどのスポーツ選手がお気に入り？　(S子)

投稿募集中

元気新聞はみんなのおたよりで作られているんだ。

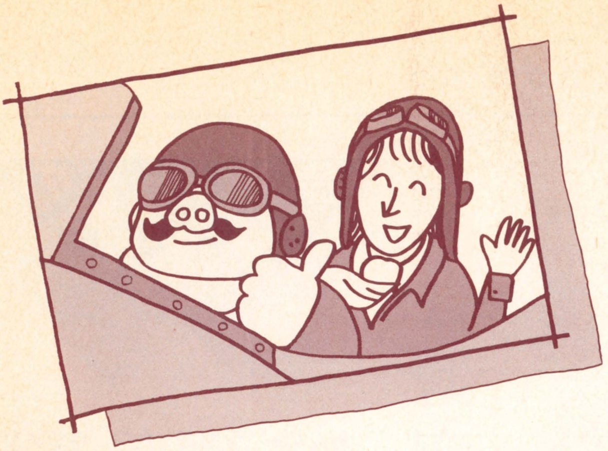
- ●雑貨屋(おたより全般)
- ●今月の工作
- ●今月の4コマ
- ●オタンコナスのコーナー
- ●今月の発見
- ●ことわざ予備校
- ●5・7・5コーナー
- ●FROM開発室
- ●ゲームインプレッションコーナー

と、それぞれのコーナー宛におたよりを送ってちょうだいね。開発者への意見、質問なども大歓迎だよー。

〈お礼〉 採用された方全員に、ステキなナムコ・オリジナルグッズをプレゼントしちゃうよ！そしてゲームインプレッションコーナーでは、毎月応募者全員の中から抽選で10名の方に、ナムコ・オリジナルテレホンカードをお送りしま～す。

〈応募要項〉 キミの住所、〒、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21 ㈱ナムコNG編集室「元気新聞○○○係」宛に。

〈〆切〉 雑貨屋は**10月15日**、その他のコーナーはいつでもOKだよ。



ラジアメ通信

ナムコ提供の人気ラジオ番組「斉藤洋美のラジオWAアメリカン」のコーナーだよ。さて今回は、この夏印象に残った映画を、番組パーソナリティーの洋美さんと鶴間さんに聞いてみました。

▼『紅の豚』に感動しちゃった

こんにちは。斉藤洋美です。NG読者のみんなはどんな夏休みを過ごしたのかな？　私はね、この夏、とってもいいことがあったの。実はね……私の長い長い間の憧れだった宮崎駿監督とお会いすることができたのよ。しかもお食事までいっしょにできて、サインもいただけて最高でした。

そして特にうれしいのが、私の大好きな宮崎監督が私の大好きな豚をテーマに映画を作ってくださったことなのね。みんなはもう『紅の豚』は見た？　とってもおもしろかったよ。先生は大人のためのアニメを作ってみたかったっておっしゃってたけど、本当に大人っぽい感性の作品。今までの宮崎アニメとはまたちょっと違う感動がありました。おススメですよ。

▼『ナイト・オン・ザ・プラネット』いいよ

こんにちは、宗です。あっ違った、鶴間政行で〜す。ぼくは、『ナイト・オン・ザ・プラネット』っていうオムニバス映画がおもしろかったなぁ。5つの都市で同時に起こる、タクシー運転手と乗客のやりとりを描いたお話で、これは印象的だったよ。

それからこの夏は、N・Yにも行ったんだけど最高だった。

●新企画「新聞切り抜き大賞」募集中

さて、9月からラジアメでは新企画をスタートすることになりました。名づけて「新聞切り抜き大賞」！　〝これは笑える〟と思う新聞記事を送ってほしいんだ。今年後半はこの企画でいくぞー。

（おもしろい切り抜きは、ラジアメの放送中か、NGのこのラジアメ通信のページで発表するからね。）

〈NEWS〉11月号にふれキャンを予定しています。お楽しみに。

みんな、秋の夜はぜひラジアメに周波数を合わせてみてね。いっしょに楽しい30分、過ごしましょう！　洋美

ラジアメ放送時間

放送局	曜日	時間
北海道放送	日	24:00〜24:30
青森放送	土	24:00〜24:30
山形放送	土	23:00〜23:30
東北放送	日	24:05〜24:35
茨城放送	日	16:30〜17:00
TBSラジオ	日	25:00〜25:30
新潟放送	土	23:30〜24:00
信越放送	土	24:30〜25:00
北日本放送	日	22:30〜23:00
北陸放送	木	23:00〜23:30
静岡放送	土	24:30〜25:00
東海ラジオ	日	26:15〜26:45
和歌山放送	土	24:00〜24:30
ラジオ大阪	日	25:00〜25:30
中国放送	日	24:00〜24:30
山陰放送	木	22:00〜22:30
西日本放送	日	22:15〜22:45
南海放送	日	24:00〜24:30
RKB毎日放送	日	24:00〜24:30
熊本放送	日	22:30〜23:00
宮崎放送	土	23:30〜24:00
長崎放送	日	20:30〜21:00
ラジオ沖縄	日	23:30〜24:00

1992.9.1現在

こうじ
麹 っていうのはこういう字だい！

ラジアメへのおたよりの宛先は右記の通り。でも「こうじ」って字は高寺や工事ではないからねっ。

〔宛先〕
〒102-91 東京麹町郵便局私書箱36号
「斉藤洋美のラジオはアメリカン」
それぞれの係

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。まず、あなたの①郵便番号、②住所、③氏名、④☎、⑤で希望のNGのNo.と冊数、⑥合計の冊数を明記してください。次に、1冊〜4冊の方は切手を、5冊以上の方は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、下の宛先まで送ってください。

〈宛先〉 〒146 大田区矢口2−1−21
㈱ナムコNG編集室「NGお届け」係

〈注意〉 1 すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合せて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーを希望する場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。

2 最新号は1人14冊までにしてください。

3 郵便小為替は郵便局で購入できます。（購入には手数料が10円かかります）

NG申し込み料金リスト（税込）

冊数	料金	金種
NG 1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5〜9冊	500円	郵便小為替
10〜14冊	700円	
15〜19冊	900円	
20〜24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉
- No.33（2月号）マーベルランド、女神転生II、源平
- No.34（4月号）花博速報（G^3、ドルアーガの塔）
- No.35（6月号）花博レポート、球界道中記
- No.36（8月号）FL2、G^3開発秘話、コズモギャングズ
- No.38（12月号）Dセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉
- No.39（2月号）スティールガンナー、レッスルボール
- No.40（4月号）Rサンダー2、WR '91、ドライバーズアイ
- No.41（6月号）Gゴースト、付録ゴーストモビール
- No.42（8月号）スターブレード、バーチャリティー
- No.43（10月号）ワースタ、ワニワニG、秋の一冊
- No.44（12月号）ソルバルウ、G^3付録Xmasレター

〈1992年〉
- No.45（2月号）スティールガンナー2、付録カレンダー
- No.46（4月号）ワンダーエッグ
- No.47（6月号）コカ・コーラスズカエイトアワーズ
- No.48（8月号）バブルトラブル、スーパーワースタ'92

カーニバルアーケード

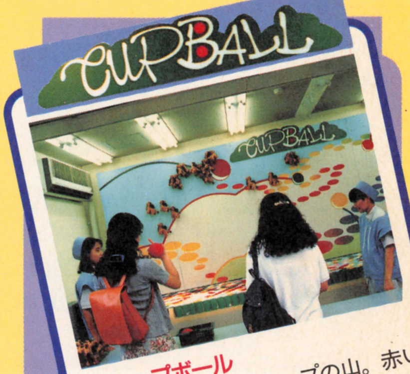
誰もが気軽に楽しめるカーニバルアーケード。
9つのアトラクションが勢揃い！　ゲームに成功するとぬいぐるみがもらえるよ。



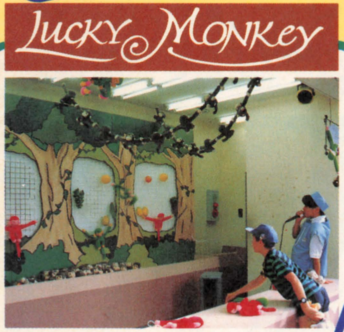
★コズモバズーカ
コズモギャングズをバズーカ砲で攻撃！　左右に動くタイミングをつかもう！



★ナイスオンシェフ
シェフが持っているフライパンめがけて目玉焼きを投げ入れよう！



★カップボール
ズラ〜ッと並んだカップの山。赤いカップの上にボールを転がそう！



★ラッキーモンキー
サルを網に引っ掛ければ成功！
運が良ければラッキッキー♡



★フロッグボッグ
ランチャーにカエルを乗せてハンマーで発射！　ハスの花の中へ見事着地できるか？



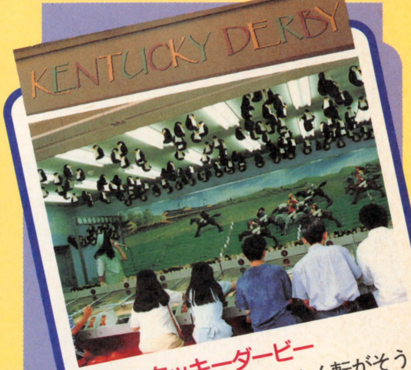
★スキーボール
レーン上にボールを転がして、奥にある得点の穴に入れよう！



★ディップボーラー
曲がったレールの谷間にボールを押し出そう。谷間に止められる？



★ワニワニパニックランド
かみつこうと穴から出てくるワニをハンマーで退治！



★ケンタッキーダービー
ボールを穴めがけてうまく転がそう。入った穴の得点だけ自分の馬が進むよ！

ナムコット・ニューラインナップ

NAMCOT NEW GAME

ドーンとそろったニューゲーム。さて、どれからプレイする？

- **ビタミーナ王国物語**
  ゲームボーイ
  好評発売中
  ￥4,900(税込)
  バッテリーバックアップ付
- **コズモギャング ザ ビデオ**
  スーパーファミコン
  10月29日発売
  ￥7,900(税別)
- **ドリームマスター**
  ファミリーコンピュータ
  好評発売中
  ￥5,800(税別)
- **トップストライカー**
  ファミリーコンピュータ
  10月22日発売
  ￥5,800(税別)
- **ボールジャックス**
  メガドライブ
  11月発売予定
  価格未定

ゲームボーイ

一度食べたらやめられない！ おいしいビタミーナの世界は元気の素

突然「ビタミーナ」の世界へ迷い込んでしまった少年。打倒魔王「天下仏」を誓う５人の王女と共に「ビタミーナ王国」の冒険が今始まる。

「ビタミーナ」の世界は、食べ物がテーマのパラレルワールド。楽しさいっぱい、不思議さいっぱいの冒険が繰り広げられる本格派RPGだ。

戦闘時に「コマンドをいちいち選ぶのはメンドクサイ！」なんて思っているキミ。ダイレクトバトルシステムがあるから大丈夫。ボタンを押すとすぐ結果が出るから、まるでアクションゲームさながらのスリリングなシーンが展開する。オートセーブもついていて、ゲーム中うっかりセーブし忘れても安心！

「魔法」が発達しているこの世界。「スッテンバナナ」とか「サルモネラン」などユニークなネーミングの魔法が勢揃い。イベントもふんだんにあり、退屈知らずのソフトだヨ。

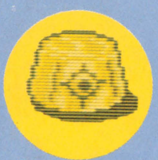


ビタミーナ王国物語
好評発売中 ￥4,900(税込)
バッテリーバックアップ付

モンスター紹介

モンスターは総勢114種類。食べ物に関連した生き物ばかりだ。これだけしか紹介できなくて残念！

▶**ダークゼリー**
プルプルプルンと現われて、目玉を落として去って行く



▶**ナットストーカー**
ネトネトと粘りつく攻撃。関西人の憎しみが思いきりこめられた敵なんや



▶**リブガイコツ**
ガイコツなのに肉がついているのがミソ





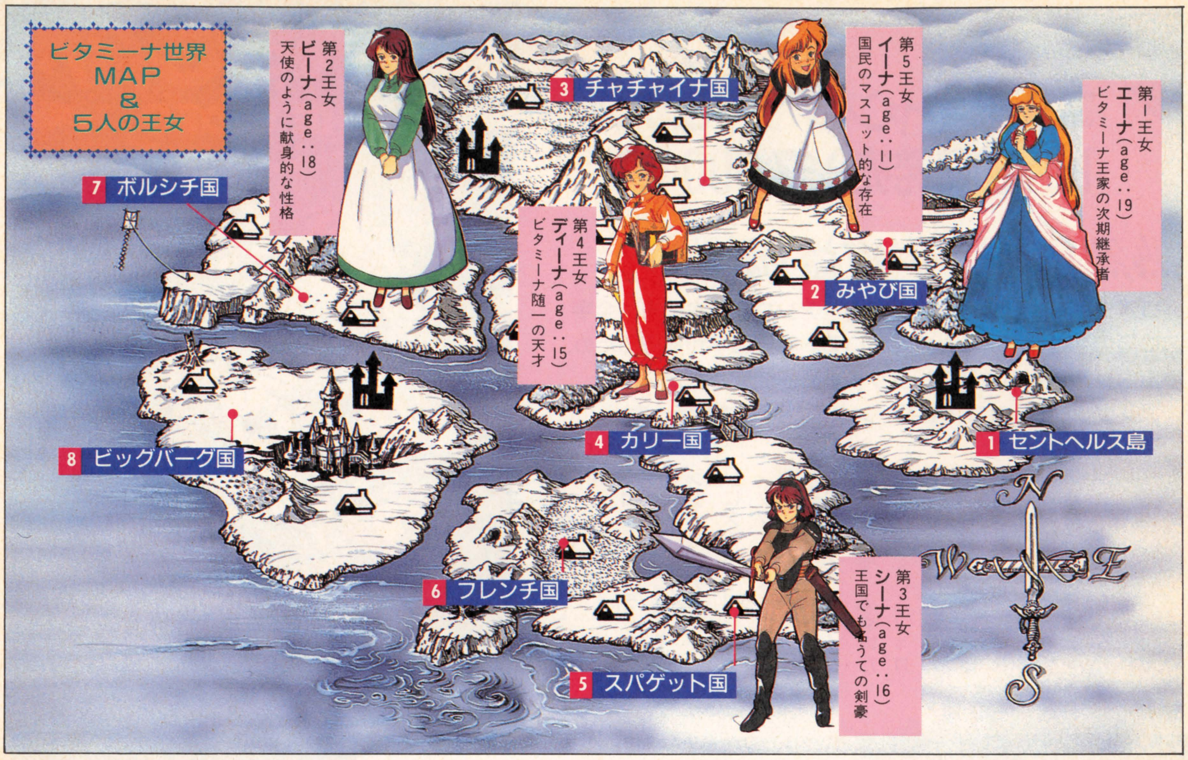
◀**バナナンガ**
バナナの皮をむいたらアレレのレ。おいしそうで、思わず食べたくなるよ



◀**バブルマーメード**
エッ！ この子がモンスター！？ ちょっぴりHで可愛くて、描き直し回数も一番多いとか



◀**ビッグライチ**
ライチは「シラナイチ」と言ったデザイナーのために、わざわざ買ってきたっチ

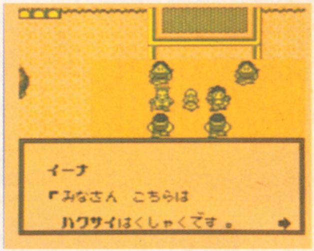


■全8ステージ、特長あれこれ

1	セントヘルス島	みやび国のほぼ南に位置する無人島。ビッグバーグを落ちのびた王家は、この島唯一の森に仮りの王宮を建てた。
2	みやび国	風光明媚で穏やかな気候の国。住んでいる人々も比較的のんびりとしている。
3	チャチャイナ国	大きな湖と、広大な砂漠の2つの顔を持つ雄大な国。世界最高峰のチョコランマ山がある。
4	カリー国	聖なる湖カルデラ湖と、高僧の住むサフラン寺院を有するドカン高原の、2大聖地に守られた国。
5	スパゲット国	お国柄か血の気が多い人が多く、また熱狂的で陽気な国民性である。
6	フレンチ国	ほとんどが広大な砂漠に覆われている国。魔法使いの国としても有名。
7	ボルシチ国	極寒の大地。そのほとんどを雪と氷で覆われている。
8	ビッグバーグ国	ビタミーナ王国の中心とも言える国で、ビタミーナ王家の王宮もここにある。人口も最も多く、天下仏軍に侵略されるまでは、国全体が繁栄と栄華を誇っていた。



スパゲット国「マカロニ村」では美人コンテストが開催されていた。シーナもある目的のために参加し、彼女の美しい姿に観客もウットリするが……



みやび国「なべの里」は選挙戦の真っ最中。イーナの応援する「ハクサイ伯爵」と天下仏の息のかかった「ミスターカニカマ」との壮絶な村長戦。村長の椅子は誰の手に……?

十字ボタン
4つの方向がそれぞれ、あらかじめ自分で登録しておいた4種類の魔法に対応(上・右・左の3方向は攻撃系の魔法に対応。下は回復系の魔法のみに対応)



Aボタン
攻撃(剣による攻撃)

Bボタン
防御(ダメージを回避。うまくいけば敵がバランスを崩す)

スタートボタン
逃げる(戦闘状態からの脱出。逃げられないこともある)

ダイレクトバトルシステムとは?
戦闘時のコマンドは何でもボタン1個だけでOK。従来のRPGの常識を打ち破るゲームシステムだ!

ビタミーナの吟遊詩人 グッチ&パパヤパヤの助言(アドバイス)

ビタミーナの国へようこそ。ここは、食文化が生命を得た不思議世界。私達は多くの冒険者たちが、この世界を訪れてくれるのを願っておる。そして、これから旅立つあなたへ。この国の楽しみ方を特別にお教えしよう。

一、旅は道連れ。世界各地で、そなたのパートナーとなる人を大切にし、アドバイスを聞くべし。

一、全土にあまねく流れる美しい調べ。我らの師匠ミスターシヨパン奏でる音を堪能すべし。

一、バトルは冒険の華。相手をよくみて、すばやい対応が可能。特に魔法の使い方に注意じゃ。

以上、あなたの健闘を祈る。そして、このフードファンタジーを広く皆に伝えるのじゃ。頼んだぞ。

天下仏軍の中ボス達



COSMO GANG THE VIDEO



スーパーファミコン

コズモギャング ザ ビデオ
10月29日発売￥7,900(税別)

熱烈歓迎！宇宙盗賊団様

コズモギャングズは、宇宙要塞「アンコク」を築き、全宇宙に魔の手を伸ばそうと企んでいる。宇宙の平和を守るため、宇宙ポリス特別部隊「アンタッチャ」が結成された。
アンタッチャVSコズモギャングズ。闘いは始まった！

この春、アーケード用として登場した、コミカルシューティングゲーム『コズモギャング ザ ビデオ』がついにスーパーファミコンソフトになったョ。「持ち機共通システム」※の採用で2Pプレイも楽しさ倍増。弟や妹だって、キミさえフォローしてあげれば全面クリアも夢ではない！(たぶん……)
エリアは全部で6つ。最後に「宇宙要塞アンコク」が待っている。総師ドン・コズモを倒すのダ！

※2人合わせて標準装備の持ち機は3機。その後の残機も2人で共有。



ピンクは、ザコキャラ「コズモ」でグリーンが「ガラポン」。アッカンベーをしたり踊ったり……。変幻自在の攻撃だ！



回転する「コズモコイン」が左右へ移動しながら攻撃の邪魔をする。ちょっとやそっとではムリだけど、何度も攻撃すればボロボロに!?

エリア 1 コズモ星

エリア 2 水の惑星



エリア 5 砂の惑星

エリア 4 森の惑星

エリア 3 炎の惑星



アイテム「ビックリ箱」。突然、紙吹雪とともにピエロの顔が飛び出した。驚いて動けなくなったコズモたち。このスキに撃ちまくれ。



アイテム「トルネード」。竜巻を起こして敵を吹き飛ばすことができる。敵がたくさんいるところを目掛けて撃て！



アイテム「スパイダーネット」。クモの巣状のネットで敵のスピードを半分にすることができる。今がチャンスだ！

Let's Try チャレンジングステージ

一つのエリアをクリアしたら、さぁ、お次は「チャレンジングステージ」。ボーナスポイントをガンガン稼ぐことができる♡ステージごとに入れ替わるコズモたちのショーが見ものだヨ。

ベーカーワールド



パン屋さんに扮装したコズモ。おいしそうな「ケーキ」を目指してやって来る！　コズモが負けると「マケマケダンス」を踊るョ。

サーカスワールド



ピエロに扮装したコズモ。「玉乗りの玉」を取りに来るゾ。コズモが勝つと、ほ～ら「勝ちどきダンス」を踊るんだ。

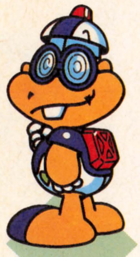
バレエワールド



バレリーナに扮装したコズモ。おメメをウルウル、身体をクルクル回転させながら「バラの花束」を奪いに……。

これが「アンタッチャ」だ！

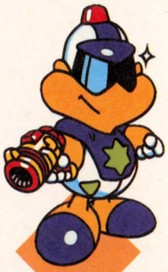
キミの仲間「アンタッチャ」のメンバーを紹介しよう。キミと一緒に2機のファイターに、みんな乗り込んでいるッチャ。



▲チャンター
特殊メーキャップアーティストA級免許のウデ。変装が得意だ！



▼ドリコン
ドドンガ星人のため他のメンバーと体形が違う。ゴーカイだが、すぐカッとなるゾ。



▲クール
射撃のウデはコズモポリスNo.1。いつも斜に構えているが、本当はやさしい!?

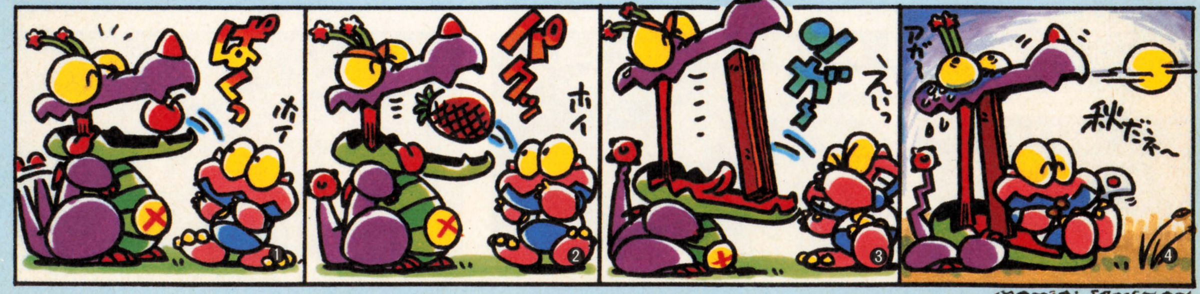


▼ファーズ
ふだんはシブイおやじ。めったに怒らないが、怒るとコワイ！



▲オットット・ネス
とにかく明るい元気者。正義感のカタマリだ～！

ドドンガドンの夕食



ファミリーコンピュータ

ナムコ・プリズムゾーン
ドリームマスター
好評発売中 ¥5,800（税別）

©1992 BIRTHDAY/NAMCO LTD.

姫を救いに、いざ夢の中へ！



PRISMZONE

ナムコ・プリズムゾーンとは？

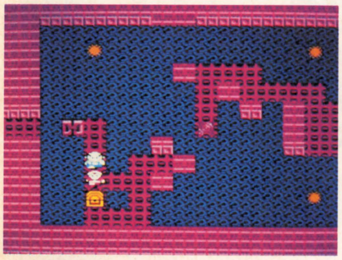
ゲームの世界に築かれた不思議な冒険ゾーン。その姿を明らかにできるのは、創造力というプリズムだけ。プリズムで分けられた光の中に、隠れていた未知の世界が見えてくるのです。

ナムコのプリズムにより映し出された、誰も知らなかった未体験ゾーン。「ナムコ・プリズムゾーン」の冒険をお楽しみください。

出会いがあり、別れがある。そしていつしか友情が芽生え……ドラマチックなストーリーが感動を呼ぶ！——そんなゲームの登場だ。思わずのめり込んでしまう冒険が全部で7つ。アドベンチャー＋RPGという、1粒で2度おいしい内容なんだ。

何が起こるかわからない

ダンジョンには、「ブラインドダンジョン」を使用。自分の足元しか見えない暗い"もや"。一歩踏み出すと、一歩分ずつ晴らすことができる。頼りになるのは耳だけだ。落とし穴が近くにあれば「ヒューヒュー」、敵が近づけば「ガサッガサッ」と音がする。ほら、気分はもうブラックドリームの中！



◀見えない敵に気をつけろ！

ストーリー



水と緑に囲まれた平和の国、オルタリア王国。しかし、ある日「ブラックマスター」と名乗る老人が現れ、姫を悪夢の世界「ブラックドリーム」の中に引き込んでしまった。このままだと姫は眠り続け絶命してしまう——。

究極のドリームマスター「夢幻老師」の弟子であるキミが、ブラックドリームの中に入って姫を救うしかない！ ドリームマスターは人々の病んだ心を安らぎへと導くことができるのだ。

オルタリア王国へ旅立とうとするその前夜、早くもブラックマスターがどす黒い魔の手を伸ばしてきた……。



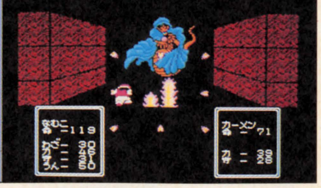
第1話 悪夢への招待

怪物を恐れて、村人の誰もが近づかない洞窟。その中に姫はいるのだろうか？



第2話 砂漠の石迷宮

エプトスの町の北にあるピラミッド。「ラミア」という化け物がいるらしい……



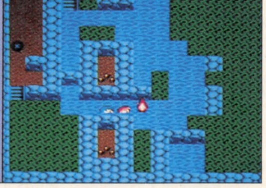
第3話 魔城の帝王

次々とコウモリに襲われて死ぬ村人たち。バンパイヤは若い娘の生き血がお好き!?



第4話 海賊島の水迷宮

水迷宮のボス、海賊バッカスは大の女好き。今頃、姫は……。姫、無事でいてくれ！



第5話 迷宮の闘魔神

姫を助けるには己の剣の力で戦うしかない。「火」「氷」など4つの回廊を戦い抜け！

第6話 地底都市ウルナス

遺跡の中を1人さまよう姫。古代人の造った殺人トラップが山ほどあることも知らず……

第7話 夢幻迷宮の女神

塔の頂上には美しい女神が待っている。この女神の正体は、一体何だろう!?

ファミリーコンピュータ

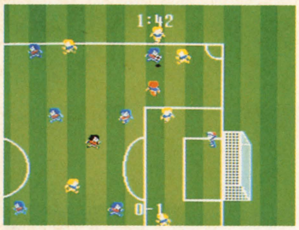
操作は簡単、奥の深さは無限大。
君も世界の舞台でハットトリックを目指せ！

トップストライカー



三つのモードで楽しさ満載！

『トップストライカー』ではテレビで人気のサッカーアニメの主人公、吉川光（きっかわひかる）になって世界を舞台に活躍しようというわけなんだ。きみの活躍場所は、世界のライバルたちと戦っていく「燃えろ！光」モード、フリー対戦の「トレーニング」モード、そしてやっぱりスポーツゲームなら対戦という人のための「2P対戦」モードの三つがある。



▲イレブンたちが入り乱れるグランド。ゴール前の攻防だ

ファミコンでもやっぱりサッカーはチームプレイが基本なのだ！

操作方法はいたって簡単。きみが動かすのは吉川光だけ。十字ボタンでグランドを走り回り、Aボタンでシュート、Bボタンでパスだ。

味方チームのメンバーにボールが渡ると、シュート・パスはキミが指示できるけれど、自分でチョコマカ動き回ってくれる。チャンスがあればゴール前でキャラが自分で華麗にシュートを決めてくれちゃうこともあるぞ。やぁるう！

トップストライカー
10月22日発売¥5,800(税別)

©NIPPON ANIMATION Co.,LTD 1991 ©NAMCO LTD. 1992

ナムコならではの奥深さ！こつこつ貯めて大きく増やそう！(何をだ?)

操作は簡単な『トップストライカー』だけど奥深さはすごい。選手にはスピード、キック力など7個の選手データがあって、これで各自の能力が決まる。光はアイテム、必殺シュート、経験値、おこづかいまで設定されているぞ。

「燃えろ！光」モードではこの値が成長していくので光を育てる喜びも味わえる。テレビのように強豪9チームを打ち破っていくけれど、負けてしまうと試合は一時中断、すごろくマップで大特訓。

マス目に止まって、経験値アップや必殺シュートの訓練をしたり、お金を貯めて装備を買って、再度敵チームに挑戦だ！　さらにメンバーチェンジのチャンスをつかめばあっという間に超強力チームのできあがりだぞ。



▲すごろくでサイコロを振れる回数は決まっている。何を強化するか作戦をたててチャレンジ！

メガドライブ

ボールジャックス

11月発売予定 価格未定

ナムコが秘かに開発中のメガドライブ用秘密兵器「ボールジャックス」―いまだベールに包まれたその姿の一部を公開してしまうぞ！

BALL JACKS



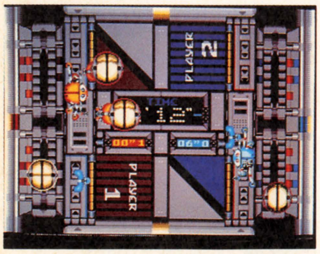
未来型ボール争奪ロボットバトル！

AD7650、遥かなる未来。そこでは我々の想像を絶する非情な闘いが繰り広げられていた……。

ボールジャックスは1対1のエキサイティングなロボットバトルゲームだ。ロボットたちは4個のボールをめぐり、3分間という限られた時間の中で争奪しあい破壊しあう。ボールを奪って自陣に持ち込むか、相手にぶつけてダメージを与えるか。ボールを独占されてしまうと、みるみる内に持ち時間が減ってしまう。

相手の持ち時間をゼロにするか、試合終了時にボールを多く持っていればキミが勝者になる。激しいアクションと虚々実々の駆け引きの連続だ。たった一人の優勝者には宇宙一の名誉と富、他のものには無残な敗北が残るのみ。

ここ、メトロポリスの中心部に建つ「グランド・アリーナ」は、キミの挑戦を今や遅しと待ち構えているぞ!!

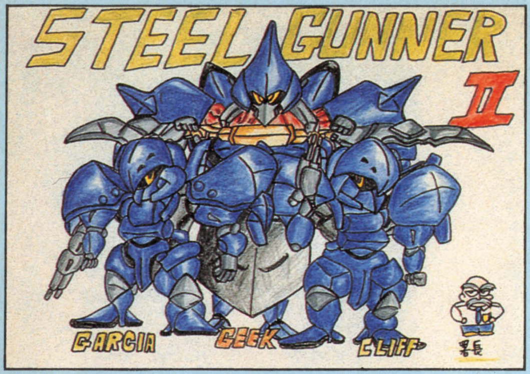


▲メインのコロシアム風景。同機種同士の対戦だからテクニックだけが勝敗の決め手だ



雑貨屋 イラスト広場

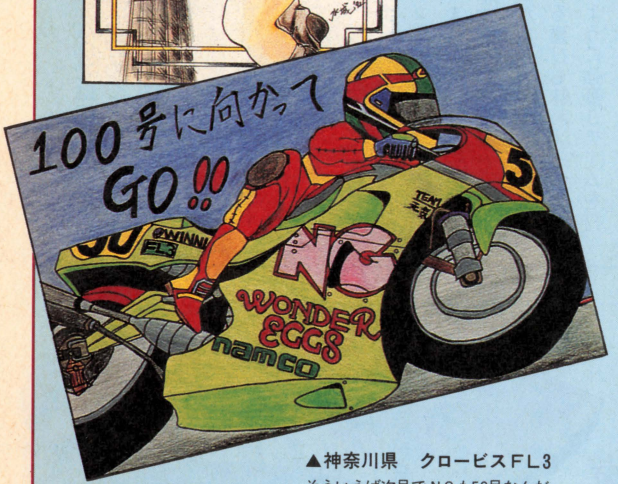
芸術の秋！ 上野の美術館を訪ねたりすると、のそも絵が描きたくなっちゃうなあ。さて今回も力作がいっぱいだよ。



▲埼玉県　沖本豪
『スティールガンナー2』、ゲームインプレ・コーナーのアドバイスでさらにおもしろく遊べたんじゃないかな　のそ



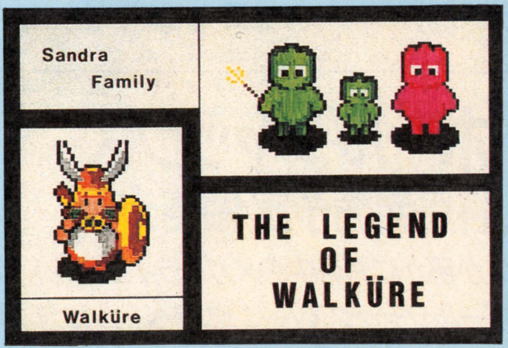
◀埼玉県　水城
スポーティーな感じのカイだね。水城さんは初投稿かな　のそ



▲神奈川県　クロービスFL3
そういえば次号でNGも50号なんだ。これもみんなの応援のおかげさ　のそ



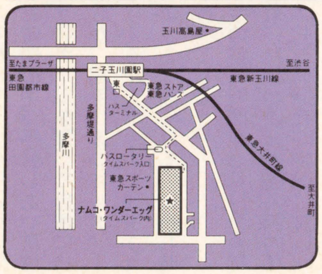
▶青森県　パコの分身
1年ぶりだね、おひさしぶり。今回も原画はA3サイズの超大作！ がんばったね　のそ



◀東京都　シルベスター
今年は元気いっぱいのサンドラファミリーだね　のそ

NG No.49
NG10月号
1992年10月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

ナムコ・ワンダーエッグ インフォメーション



●交通アクセス
東急電鉄　新玉川線・田園都市線大井町線各線の二子玉川園駅下車東口より徒歩３分渋谷より約15分
※専用駐車場はありません

●住所
東京都世田谷区玉川1-15
(二子玉川タイムスパーク内)

●営業時間
10:00〜22:00(年中無休)

●お問合せ先
☎03-3700-3451

NGは次号［50号記念・特別企画のおしらせ］でついに創刊50号目を迎えます。そこでNGではこれを記念して、特別に「幻の季刊」と言われた初期のNGをランダムに7冊セットにして送料実費でお分けすることにしました。ご希望の方は、ご自分の〒、住所、氏名、☎を書き、㈱ナムコ・NG編集室「季刊NG係」まで、250円分の切手を同封の上お送りください。(500限定)

次号(No.50 12月号)は11月30日発行予定だよ

NG GALLERY

NGギャラリー

'92 AM(アミューズメント マシン)ショー開催

去る8月27日から8月29日までの3日間、東京・幕張メッセにて、恒例の「第30回アミューズメント マシンショー」が開かれました。今年はちょうど30周年目ということもあり、ショーのスケールは昨年よりグンとアップ。各社自慢の機種をとり揃え、最新アミューズメント施設の魅力を見せつけてくれました。今回NGでは、我らがナムコブースの様子をちょっとご紹介しちゃいましょう。

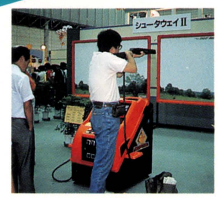


▶ギャラクシアン³画面
110インチビデオプロジェクター2台による3DCG映像





▲ギャラクシアン³ プロジェクト ドラグーン
あのワンダーエッグで大人気の『ギャラクシアン³』が6人用とコンパクトになって遂に登場



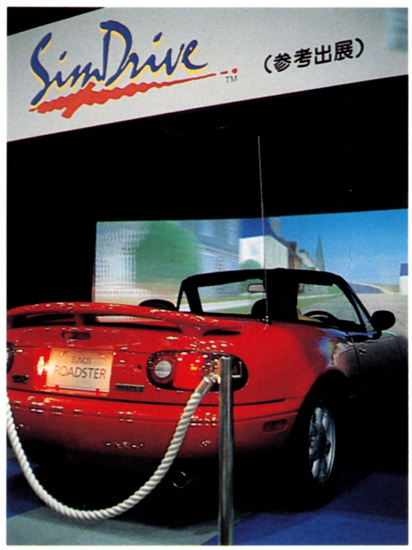
▲シュータウェイⅡ
ガンゲームの原点『シュータウェイ』がリニューアルデビュー。3つのレベルから選択可能で、内容もぐんと充実



◀コンシューマーコーナー
SFCの『コズモギャング ザ ビデオ』がズラリ……



▲ショーレビュー
キラキラと華やかなメダルゲーム機。6人同時にプレイできる



▲シムドライブ
ワンダーエッグでおなじみの『シムロード』がさらにレベルアップ。リアルタイム3次元CGシステム「システム22」によって、よりリアルでより立体的な映像が楽しめる。世界最高水準のポリゴン映像に、ただ今話題沸騰中！



◀コカ・コーラスズカエイトアワーズ
ギャラリーが多いショー会場では中継タワーが効果的



▶F/A エフ・エー
正統派の縦スクロール・シューティングゲーム。最新鋭戦闘機がフルラインナップされている



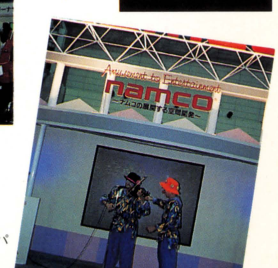
◀ボタン早押し選手権
日頃きたえた連射の腕で、この対戦に勝ち抜こう

▶ファイナルラップ3
8人からの多数決で、好みのコースに決まるかどうか……。スタート前の緊張感がいい





◀コズモポリス アンタッチャ
ザ・コズモギャングズショーシリーズ第1弾。景品も有り



▶ナムコブース中央でパフォーマンスのショーも

NG
No.49
一九九二年十月一日発行（隔月一回一日発行）第七巻第五号通巻四九号
編集人 北原香里
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2－1－21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311

namcot®
ファミリーコンピュータ™用カセット

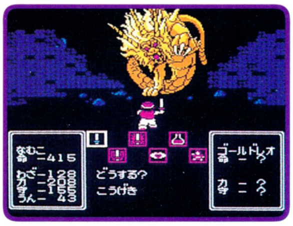


不可思議な夢路への誘いか？

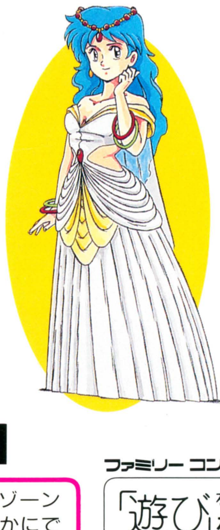
迷宮の中で繰り広げられるドラマチックなニュータイプアドベンチャー







ブラックマスターの創り出す悪夢の世界に引き込まれてしまったお姫様を救うため、姫の悪夢の中にプレイヤーであるあなたが入り込んでいきます。夢の中のスリル・驚異・不思議に打ち勝ち、罠をくぐり抜け、忍びよるモンスターとの戦いで一段とパワーアップして、捕われの身となっている姫のもとへと急ぐのです・・・・。



ナムコプリズムゾーン
DREAMMASTER

ナムコプリズムゾーン **ドリームマスター／好評発売中・5,800円（税別）**

「ナムコプリズムゾーン」とは、ゲームの世界に築かれた不思議な冒険ゾーンです。私達の住む世界に重なって存在する不思議な世界。その姿を明らかにできるのは想像力というプリズムだけです。ナムコのプリズムにより映しだされた、誰も知らなかった未体験ゾーンの冒険をプレイしてください。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2－1－21
© 1992 BIRTHDAY／NAMCO LTD.